

NOTICIAS - COSPLAY - HOTEL MINAMI - CARÁTULAS - HUMOR - OPINIÓN - PÓSTERS
minami
MANGA Y OCIO
AÑO VII
NÚMERO 57
INCLUYE CD-ROM
4.80 E
00057
8 414090 223881
UFO Baby
UN MANGA CON BEBÉ A BORDO
LA LEYENDA DE UNA DONCELLA CELESTIAL
¿NO HAY DOS SIN TRES?
Operación FRIKI 3
Ayashi no Ceres
DIGIMON
de vuelta a los orígenes
Estoy Reventado - Short Program - AI Revolution - Monster - Old Boy - Agharta - Y mucho más...

TERRITORIO FEMENINO



No, esta vez no. Aunque la panda de bastardos de siempre (llamarlos hijos de puta sería ofender a las pobres prostitutas, que no tienen culpa de nada) ha intentado boicotearme otra vez el editorial, esta vez me niego a mencionar a esa chusma en esta página, y me quedo con mi idea original, que es...

Hace poco, pensando qué manga de los que me había traído del último salón leer, tuve una revelación. Recuerdo que estaba diciéndome "joder, no encuentro ninguno que me llame, todo son shojos" cuando caí en la cuenta: El mundo del manganime, a día de hoy, es territorio femenino.

¿No os habéis fijado? Cuando el manga llegó a España, en el famoso "boom" de principios de los 90, por defecto se pensó que el consumidor de manga seguía el perfil del consumidor de cómic americano, es decir, todo chicos, con las pocas chicas que hubiera sintiéndose fulminadas por las miradas si alguna vez osaban entrar en alguna tienda, en aquellos "santuarios masculinos". Sin embargo, esa apreciación inicial estaba equivocada, ya que el manga contaba con un arma de la que carecían los superhéroes: Las series animadas en televisión.

Ese "pequeño detalle" de difusión llevó a que desde un buen principio el manga tuviera muchas más lectoras que cualquier otro subgénero de cómic. Algo con bastante mérito dado lo nada en cuenta que se les (¿o es "las"? Joder, el ataque masivo de la incultura en todos los medios de comunicación me ha alcanzado, ¡ya no estoy seguro!) tenía, pues todo eran shonens (y además bastante malos). Y aquí no puedo evitar sentir un pequeño pinchazo de orgullo, pues sé positivamente que Minami (el fanzine) fue uno de los motores del cambio, una de las referencias (como buen fanzine que era) de los profesionales del sector, y una de las cosas que Juanjo Sarto tuvo en cuenta para animarse a publicar aquel primer Promesa ahora ya tan lejano y seguramente desconocido por todos esos megaotakus que se creen en un nivel superior por haber visto Samurai Champloo.

Sí, las chicas estaban ahí, y eran muy numerosas. Tanto, que los que entendíamos del tema y sabíamos analizar el mercado desde un principio las tuvimos en cuenta (los más veteranos recordaréis mis artículos con @ en Dokan o el genérico femenino usado a veces en Minami2000). Y todo hace pensar que ese cuidado ha llevado a que a día de hoy superen a los chicos.

¿No me creéis? Haced un recuento de mangas, y comprobad cuántos títulos son "para chicos" y cuántos "para chicas". Y mirad en cualquier correo de revista o manga, y veréis que casi todos los nombres son de chicas.

Sí, amigos, en el mundo otaku normal, las chicas son legión. Y digo normal, porque un factor que ha ayudado a esto es que los chicos tienen tendencia a pillarse internet, recluirse en su habitación, y convertirse en escoria que lo único que hace es pillar material fraudulentamente, atacar todo lo que existe sin argumento alguno, y no adquirir jamás nada de manera legal. Hecho que, por muchas y muy patéticas excusas que se pongan para autojustificarse, sólo sirve para perjudicar el mundillo. Pero dejemos esos derroteros, que en esta ocasión no quiero que esa basura manche mi texto.

Estamos con que las chicas mandan hoy en día: Son las que más se implican, las que más participan; y los que sean listos sabrán verlo y adaptarse a ello. Por de pronto, nosotros seguiremos publicando esos pósters que tanto han agradado al sector femenino, seguiremos tratando a los shojos o cualquier otro género en principio para chicas con el respeto y la seriedad que se merecen, y muchas otras cosas que ya iremos revelando a su debido tiempo, porque Minami, lejos de estancarse, va a seguir con sus revolucionarias ideas y secciones (es curioso, justo cuando quiero dejar el tema es cuando más ideas estoy teniendo), entre las que se incluye por ejemplo un Top de las series que más han repercutido en nuestro país (eso traerá cola, ya veréis).

Porque sí, Minami va a seguir (conmigo o sin mí), y lo que viene me imagino que ya lo estabais esperando: Minami está de aniversario. El presente número marca el final de su sexto año de vida e inicia el séptimo. Casi nada. De hecho, vamos a tirarnos unas pocas flores, que sé que eso encanta a todos los que como se mueren de envidia por tener algo que ver con Minami la ponen a parir en cuanto pueden. Hablemos de la revista que hasta la aparición de Minami contaba con casi todos los récords, la sobrevalorada en el recuerdo Neko (porque sí, un consejo, amigos, si queréis parecer guays por internet, tenéis que hacer dos cosas: La primera decir que yo soy un imbécil y que Minami es una mierda, y la segunda decir que "ah, la Neko, esa sí que era una buena revista". Con esas dos cosillas, aunque te compres Minami todos los meses y jamás hayas visto una Neko, todos automáticamente te reconocerán como "guay" (y también como imbécil al que jamás hay que hacer caso, pero esa es otra historia)). Que me lío, estábamos con Neko, 65 números, más que ninguna otra... hasta ahora. Dokan ha superado ampliamente los 70 ejemplares, y si contamos la etapa de Minami2000, vemos que esta publicación va por su número 68. Es decir, que se ha superado a Neko en longevidad. Y el otro orgullo de Neko, el haber sido la número uno en ventas durante mucho tiempo, también está más que superado, pues Minami lleva siendo número uno en ventas prácticamente desde que nació. Así que queda claro una vez más que Minami es la mejor revista de manganime de la historia de España, y por supuesto la referencia del mundillo nacional (y gran parte del LatinoAmericano). Es un hecho.

Y sí, lo sé, sé que digo esto muy a menudo y que no queda especialmente bien porque nos hace parecer unos chulos y unos creídos, pero fiaos de mí si os digo que merece la pena ponerlo sólo por las ampollas que esta gran verdad levanta entre el sector de imbéciles frustrados que siempre menciono y lo mucho que me río (yo y cualquiera con cerebro) con sus ladridos y su bilis, aunque no dé muy buena imagen. Y de todas formas igualmente habría que ponerlo de cuando en cuando, entre otras cosas para poder agradecérselo a su artífice, que sois sobre todo vosotros, pues es gracias a que estáis ahí mes a mes que nosotros podemos seguir escuchándoos y adaptándonos a lo que queréis que seamos. Y así seguirá siendo, no lo dudéis.

En fin, que Feliz Navidad y Próspero Año Nuevo, y que nuestra afición siga cumpliendo años y vosotros sigáis ahí para verlo con nosotros.

Lázaro Muñoz



minami

AÑO 6 – NÚMERO 57

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz
Co-Coordinador: Rafa del Río

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Aleix Ibars, Isadora, Momoko, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Kasuki, Ana Gómez y Esther Álvarez
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez, Lázaro Muñoz y Miss Tracy
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
DIGIMON

AGRADECIMIENTOS...



Glénat





MANGALINE

NORMA Editorial













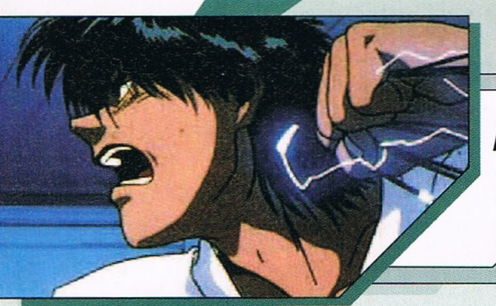












NOTICIAS

Hablamos de la Actualidad del Manga y Anime.

Ya está aquí la Navidad y con ella las vacaciones, las comilonas, los amigos, la familia, los regalos, las juergas (y otras tantas cosas -como la publicidad masiva en televisión o estudiar para los exámenes de enero y febrero-, pero que no adornarían tan bien estas líneas ^^)... y, por supuesto, las noticias de Minami. Así que, mientras os deseamos un feliz 2005 y que los Reyes os traigan mucho manganime y un poco más, damos paso a las novedades de tipo impreso.

Empezaremos primeramente dando un repaso a las novedades más inmediatas de Ediciones Glenat. He aquí los títulos que salen justo a final de año: **Yami no matsuei - hijos de la oscuridad** nº 8 (serie abierta), **Astroboy** nº 8 (serie abierta), **Bronze** nº 13 (¡último número!), **Gantz** nº 12 (serie abierta), **Gravitation** nº 5 (serie abierta).
Por cierto, os recordamos la hornada de lanzamientos inmediatamente anterior a la que acabáis de leer, pues están a la venta desde diciembre: **Alice 19th** (nº 6), **Ryogetsusho** (nº 3), **La espada del inmortal** (nº 15), **Yu Yu Hakusho** (nº 9) y **Samurai Deeper Kyo** (nº 8).
Sigue, por cierto, sin haber nada nuevo sobre la publicación de **Sky High** y del **Episodio G** de **Saint Seiya**, cuya publicación lleva un tiempo anunciada, aunque en Expocómic nos aseguraron que está lista, así como que no había que hacer caso a los muchos rumores que corren por internet afirmando que Glenat va a cerrar porque Panini se ha quedado con sus títulos (una vez más, internet demuestra su gran fiabilidad y deja bien clarito por qué son necesarias revistas serias y fiables como la que tenéis entre las manos).

Lo siguiente será hablar de Mangaline y de los títulos que trae bajo el brazo durante el mes de diciembre. Desde principios del susodicho, podéis adquirir:
A·I Revolution nº 2 (de *You Asami*, 3,75 €, comentada en este mismo número); **Los Inventos de Peace Electronics** nº 2 (de *Tatsuki Honda*, 3,75 €); **Angel Sanctuary** nº 9; **Yura y Makoto** nº 7; **City Hunter** nº 6; **Please Save my Earth** nº 7 (comentada en el anterior número de Minami); **Berserk** números 13 y 14.
De igual modo, a finales de diciembre se sumarán los siguientes títulos a la lista de lanzamientos anterior:
Berserk nº 15; **Berserk** (nueva edición) nº 1 (con nuevo escaneo de mayor calidad y corrigiendo las faltas que había en la primera edición. Tomo con sobrecubiertas con tinta metalizada, 240 páginas. Periodicidad mensual. 5,98 €); **Coco, la leyenda de halcón** números 2 y 3 (comentada en este mismo número); **Los inventos de Peace Electronics** nº 3; **A.I Revolution** nº 3; **City Hunter** nº 7; **Hanaukyô Maid Tai** nº 7; **Please Save my Earth** nº 8; **Please Save my Earth** nº 1 (nueva edición, similar a lo dicho arriba para **Berserk**).
Y, previsiblemente también durante el mes de diciembre, Mangaline pondrá a la venta una nueva entrega de **Saiyuki** (la séptima), aunque la fecha de esta publicación (así como de la reedición de **Please Save my Earth**) aún no está confirmada.

A continuación nos acercaremos a las novedades que la editorial Ivrea nos presenta.
Las perversiones de la Dra. Liam nº 2 (mediados de diciembre), 4 tomos a 8€ componen esta serie de una doctora que por no tener no tiene ni título.
Katteni Kaizo nº 13, 6,90€ para la serie más friki del momento.
Moonlight Mile nº 2, 8,50€ es lo que cuesta esta serie de ciencia-ficción.
Kaikan Phrase nº 12, costando 6,90€ cada uno de los 17 tomos de la obra más famosa de *Mayu Shinjo*.
Completan la lista de lanzamientos de diciembre los siguientes títulos: **Midori échame una mano** nº 3; **Ikkitousen** nº 3; **Tokyo Juliet** nº 7; **Slam Dunk** nº 23; **Candidate for Goddess** nº 2 (comentada en el anterior número de Minami); **Peacemaker Kurogane** nº 2.
Y a largo plazo, he aquí el resto de lanzamientos anunciados por Ivrea: **Mahoromatic** nº 4 (enero de 2005); **Vagabond** nº 13 (enero de 2005); **Kaikan Phrase** nº 13 (enero de 2005); **Slayers Knight of Aqua Lord** nº 3 (enero de 2005); **Battle Royale** nº 6 (enero de 2005); **Moonlight Mile** nº 3 (enero de 2005); **Desert Coral** nº



2 (enero de 2005); **Katteni Kaizo** nº 14 (febrero de 2005); **Las perversiones de la dra. Liam** nº 3 (febrero de 2005); **Daydream** nº 6 (mayo de 2005); **World of Narue** nº 6 (mayo de 2005); **Real** nº 2 (mayo de 2005); **DNAngel** nº 11 (mediados de 2005).

Idéntico repaso ahora a las novedades de Norma. Aquí tenéis la lista confirmada de las novedades que podrán comprarse desde enero de 2005:
Antología Clamp, nº 1. De *CLAMP*. Doce números. 32 páginas en color más tres figuras de ajedrez. 16,00 €.
Antología Clamp, nº especial. De *CLAMP*. Número especial (edición limitada), más estuche, más tablero de ajedrez exclusivo, más lámina para coleccionistas. 16,00 €
Azul. Ai yori aoshi, nº 2 (de 10). De *Kou Fumizuki*. Bimestral. 200 páginas. 8€.
Fruits Basket, nº 2 (abierta). De *Natsuki Takaya*. Bimestral. 192 páginas. 8€.
Ufo Baby, nº 2 (de 9). De *Mika Kawamura*. Bimestral. 184 páginas. 8€.
Kanon, nº 3 (de 6). De *Chiho Saito*. Bimestral. 192 páginas. 8€.
XXXholic, nº 4 (abierta). De *CLAMP*. Bimestral. 176 páginas. 8€.
Evangelion, nº 18 (abierta). De *Yoshiyuki Sadamoto* y GAINAX. 72 páginas. 5€.
Love Junkies, nº 7 (de 12). De *Kyo Hatsuki*. Bimestral. 200 páginas. 9€ .
Nirai Kanai, nº 5 (de 6). De *Megumu Okada*. Bimestral. 320 páginas. 10€.
Unas semanas antes (es decir, a finales de noviembre) salieron los siguientes títulos, tal y como ya reseñamos debidamente el mes pasado:
Agharta (de *Takahal Matsumoto*), nº 1, de 7 (8€).
Evangelion (de Gainax), nº 17 (5€).
Gemelas Milagrosas (de *Nami Akimoto*) nº 1, de 9 (8€). Comentada en el anterior número de Minami.
Kamikaze nº 7 (11€) – último número.
Lawful Drug (de Clamp) nº 3 (9€) – último número.
Tokyo Mew Mew (de *Mia Ikumi* y *Reiko Yoshida*) nº 1, de 7 (8€). Comentada en el anterior número de Minami.
Tsubasa Reservoir Chronicle nº 4 (8€).
Ultra Cute (de *Nami Akimoto*) nº 1, de 9 (8€). Comentada en el anterior número de Minami.
Rave nº 4 (8€).



Penúltima editorial de nuestro recorrido, Otakuland. El mes de diciembre es el escogido para publicar los títulos:
Old Boy nº 2 (de 8), de *Garon Tsuchiya* y *Nobuaki Minegishi*, 6,60€. Comentada en este mismo número.
Shamo, gallo de pelea nº 9 (abierta), de *Akio Tanaka* e *Izo Hashimoto*, 6,60€.
Y será a finales de diciembre cuando salga la tercera entrega de **Santuario**, serie que, como sabéis, los chicos de Otakuland han recuperado para nuestro deleite. Esta serie, un clásico del género de yakuzas ya comentado en detalle el mes anterior, consta de 6 números, que se venderán al precio de 12 euros cada uno. Los guiones son de *Syo Fumimura* y los dibujos de *Ryoichi Ikegami*.
Pendiente se queda aún el lanzamiento de **Pimentón Multicolor** y **Joshikosei**, títulos cuya publicación ha sido ya confirmada por la editorial con anterioridad. Ídem para **El emperador de la jungla** (**Jungle Taitei**, de *Osamu Tezuka*), para la que aún tendremos que esperar un poco más.

Y nos queda una editorial más. Este mes, ese puesto se lo hemos dejado a Planeta DeAgostini. He aquí sus novedades para diciembre:
Human Error Processor, de *Masamune Shirow*. 192 páginas en blanco y negro (varias en color) más un CD. 13,95€. Estas cuatro historias, publicadas por Kodansha entre 1992 y 1995, iban a ser, originalmente, las que compusieran **Manmachine Interface**, la continuación de **Ghost in the Shell**, justo después de que la sección 9 derrotara al Maestro de Marionetas. Son diversas historias que profundizan un poco más en el día a día de la sección. El propio *Shirow* dice sentirse muy contento con que estas páginas vean la luz, dado que al final **Manmachine Interface** se centró fundamentalmente en *Motoko*, y no en los otros personajes.
Detective Conan - Volumen II, nº 34. Comentada en el anterior número de Minami.
Gunnm Last Order nº 10.
20th Century Boys, nº 2. 208 páginas, 7,95€. De *Naoki Urasawa*. Comentada recientemente en Minami.
El lobo solitario y su cachorro nº 12 (DE 20).
Uzumaki nº 2 (de 6). De *Junji Ito*, 96 páginas, 4,95 euros. La miniserie de terror obsesivo más emblemática de los últimos años, ganadora de varios premios en EE.UU.
Detective Conan – Volumen I, números 8 y 9 (de 13) - 2ª edición.
No me lo digas con flores, números 10 y 11 (de 36).
One Piece, números 3 y 4. Comentada en el anterior número de Minami.
Somos chicos de menta, nº 2 (de 6) – Nueva edición. Comentada en el anterior número de Minami.



NOTICIAS

Hablamos de la Actualidad del Manga y Anime.

Hecho el repaso a las novedades editoriales en nuestro país, pasamos a hacer similar examen al mundo de la animación, tanto a escala televisiva como a escala videográfica.

Vamos a empezar hablando de lo que nos trae Selecta Visión para el mes de diciembre (concretamente, salen el día 15 de diciembre):

Las Tortugas Ninja, volúmenes 4 y 5. Estos dos DVDs completan la primera hornada de episodios que han llegado a nuestro país de la nueva versión de **Las tortugas Ninja**, que podemos también ver por Telecinco y Fox Kids.

Las Tortugas Ninja – cofre/pack. Se trata de los cinco DVDs que componen la primera temporada de esta coproducción de EEUU y Corea, recogidos en un único paquete.

Evangelion, las películas. Seguimos con los packs, pues el que nos ocupa reúne los dos largometrajes basados en la serie homónima, y que ya salieron a la venta por separado anteriormente:

a) Evangelion, Death & Rebirth
En el año 2015, la Humanidad se enfrenta a la mayor amenaza jamás conocida: unos misteriosos seres denominados Ángeles siembran el pánico y la destrucción allá por donde aparecen. Nadie conoce su origen ni sus motivaciones y la alerta se ha disparado a nivel mundial. Con objeto de frenar esta mortal amenaza, las Naciones Unidas han solicitado a la organización secreta Nerv la creación de unos gigantescos androides: los *Evangelions*. Con cinco pilotos al mando se convertirán en el arma definitiva. Es la batalla final entre los seres humanos y los Ángeles.

b) The End of Evangelion
En 2016, después de la creación de los *Evangelions* como última medida de defensa frente a los Ángeles, algunos miembros de la organización Nerv descubren una conspiración a nivel mundial que implica su propia destrucción. Si Nerv es eliminada, desaparecerá la última esperanza para frenar el Tercer Impacto, el Apocalipsis que supondrá la aniquilación de toda la raza humana.





Evangelion, el montaje del director. Este cofre/pack supone la edición más esperada de lo que ya es un clásico de la animación japonesa. Una nueva edición de todos los episodios de la serie, con la imagen restaurada, sonido español en Dolby Digital 2.0 y escenas inéditas en los episodios 21 a 24, que la convierten en un producto que ningún aficionado puede dejar escapar.

Louie, el guerrero de las runas, volumen 3.

Noir, volumen 3.

Rahxephon, volumen 4.

Veamos ahora qué animes nos trae la Sociedad Anónima del Vídeo, ya sea a través de Jonu Media o de Planeta Junior. Los siguientes títulos deberían estar disponibles desde mediados/finales de noviembre (aunque todo apunta a que los cofres/packs de UNICEF podrían retrasarse):

Chobits, volumen 2 (19,95€).

El Misterioso Loki, volumen 2 (14,95€).

Kimagure Orange Road, volumen 5 (19,95€), de nuevo con maravillosos extras de mano de nuestro colaborador *Mike Sánchez*.

Ninja Scroll TV, volumen 2 (19,95€).

Cofre Yu Yu Hakusho: Temporada 3 - 2ª Parte (29,95€).

Ultra Maniac, volumen 2 (14,95€).

Cofre Marco (49,95€). Los 52 episodios de esta conocida y reconocida producción en un nuevo formato de cuyas ventas una parte irá parar a UNICEF para financiar proyectos solidarios de ayuda a la infancia.

Cofre Heidi (49,95€). Nuevamente, los 52 episodios de este anime, en un formato idéntico al de **Marco** y también con el sello de UNICEF.

Cofre Wickie el vikingo (49,95€). Trece DVDs con 52 episodios sueltos de esta producción germano-japone-

sa, nuevamente de la mano de UNICEF y Planeta Junior.
Cofre La abeja Maya (49,95€). Otros trece DVDs con 52 episodios de esta producción (suponemos que los correspondientes a la primera temporada, pues **La abeja Maya** se compone de dos temporadas de 52 episodios cada una), también de origen germano-japonés, también editada por UNICEF y Planeta Junior.
Cofre Jackie y Nuca + Banner y Flappy (49,95€). Los dos clásicos de Nippon Animation (de 26 episodios cada uno), en un mismo cofre (ndM: ¿hace falta que ponga otra vez que lo sacan UNICEF y Planeta Junior?).
Comentario extra de Mazo y Lázaro: Felicidades por esta ristra de packs, que nos va a hacer soltar más de una lagrimilla a los amantes del buen manga ya entraditos en años.
Otro DVD bastante prometedor y del que ya hablábamos el mes pasado (precisamente, para decir que salía a la venta en España en esas fechas ^^) es **Tokyo Godfathers**, el largometraje dirigido por *Satoshi Kon*, que se retrasa hasta el día 14 de diciembre (y del que ya tenemos el artículo listo en Minami). Producida por Sony Entertainment, el DVD sale de la mano de Columbia-Tristar (ndM: uy, qué curioso, Columbia-Tristar pertenece a Sony Entertainment...). "Los padrinos de Tokio" nos lleva hasta un Tokio donde las vidas de tres vagabundos cambian para siempre al descubrir a una niña en un contenedor de basura en Nochebuena. A medida que se acerca el año nuevo, estos tres miembros olvidados de la sociedad se unen para averiguar la procedencia de la niña y el paradero de sus padres. A lo largo de todo el camino se encuentran con sucesos aparentemente inconexos y con personas que les obligan a enfrentarse a su pasado, a la vez que aprenden a afrontar juntos su futuro. El precio del DVD será de 15 euros.

En el campo del cine oriental de imagen real, este mes reseñamos la edición de **Azumi**, un filme dirigido por *Ryuhei Kitamura* que aparecerá en DVD a lo largo de diciembre, de manos de Mangafilms. Se trata de una película de espadas en la que una chica recibe entrenamiento junto a un grupo de huérfanos para convertirse en asesina y así hacer el trabajo sucio de los que mandan. Precisamente en la actualidad está en rodaje la segunda parte de este título. **Azumi** está basado en un manga de *Yu Koyama*.



También en diciembre, el día 15, la distribuidora Cameo pone a la venta la coreana **Memories of Murder: Crónica de un Asesino en Serie** (de *Bong Joon-Ho*), que nos sitúa en el año 1986, cuando aparece el cuerpo de una joven brutalmente violada y asesinada en una provincia de Corea. Dos meses después, se produjeron una serie de violaciones y asesinato en circunstancias similares. Y en un país que nunca antes ha conocido semejantes atrocidades comienza a tomar cuerpo la idea de un asesino en serie. El filme costará 17,95€.

Por su parte, Luk Internacional ha puesto a la venta un recopilatorio con las tres películas de **Shin-chan** vistas en nuestro país hasta la fecha. Se trata de **Shin-chan en busca de las bolas perdidas**, **Shin-chan: la Invasión** y **Shin-chan: operación rescate**. Contiene tres discos y cuesta 39,95€.

Vayamos ahora hacia el terreno televisivo, donde hay varios canales de los que toca hablar este mes.

Aunque posiblemente os importe bastante poco para cuando leáis estas líneas (ndM: aunque, si no recuerdo mal, ya anunciamos el mes pasado los maratones de **Doraemon**), dicho quede que Cartoon Network (que, por cierto, nos sorprendió el pasado 27 de noviembre emitiendo la nueva película de anime de **Marco** –dirigida por *Hiromi Kusuba*–, editada hace no mucho en VHS en nuestro país) emitirá un maratón de **Doraemon** diario durante el puente del 6 al 8 de diciembre, que empezará a las 16h y terminará con la emisión, a las 21:30h, de uno de los largometrajes de **Doraemon** que ya hemos podido ver en cines o en DVD. Así, las tres películas escogidas son precisamente las tres primeras en llegar a España: **Doraemon y las mil y una aventuras**, **Doraemon y el Secreto del Laberinto** y **Doraemon y los piratas de los Mares del Sur**.

Por otro lado, mencionaremos también al Canal Buzz, que, después de independizarse recientemente del Canal Club Súper 3 (que ahora ha pasado a llamarse Canal Súper Eñe), empezará a emitir durante las 24 horas del día, tal y como viene anunciando últimamente, a partir del mes de enero de 2005. Las series cuya emisión está confirmada para ese mes son las siguientes (se emitirán en distintos horarios): **Doce Reinos**, **Lain**, **Boogiepop Phantom**, **Trigun**, **Jester**, **Wolf´s**

rain, **Los caballeros del zodíaco**, **Berserk**, **La visión de Escaflowne**, **Furi Kuri**, **Inuyasha**, **Hellsing**, **Zaion**, **Fushigi Yuugi** y **Evangelion**. Asimismo, se reemitirán los OVAs (incluidos los dos últimos, que se estrenaron hace unos meses) y el largometraje de **Rurouni Kenshin**, y la película **Perfect Blue**. También cabe destacar la emisión de los filmes de imagen real **TETSUO: el hombre de hierro** y **TETSUO 2: el cuerpo de martillo**, dos clásicos del género de terror, también en diversos horarios.
Por lo demás, también hay que mencionar los maratones que el canal ha preparado para celebrar el día de año nuevo:
* Maratón **FUSHIGI YUUGI** – los 12 OVAs (entre las 10:30 y las 17:00).
* Maratón **HELLSING** - los 13 episodios (entre las 20:30 y la 1:10).
* Maratón **LAIN** - los 13 episodios (noche del 1 al 2 de enero, entre la 1:35 y las 6:40).

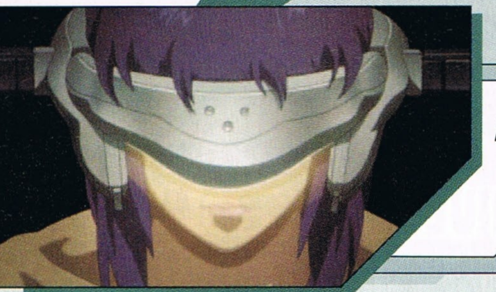
Y ahora, cambiando de tercio, reseñemos brevemente el **Festival de los Robots**, lo cual viene a santo de que Canal Sur haya estrenado a finales de noviembre la serie **Robotronix**.
Festival de los Robots, que logró enorme éxito en Hispanoamérica durante los años 80, era un contenedor que incluía episodios de las series de anime **Supermagnetrón** (**Magnerobo Gakeen**), **El Galáctico** (**Starzinger**), **El Gladiador** (**Gaiking**) y **El Vengador** (**Jeeg Robot**), convertidas hoy en clásicos del género de *mechas*. Este contenedor estaba producido por la distribuidora estadounidense ZIV INTERNATIONAL (encargada de mutilar y adaptar diversas de series de anime durante los años 70 para el mercado americano).
Precisamente a base de reciclar el metraje que formaba **Festival de los Robots**, se ha creado **Robotronix**, una serie que, manteniendo el antiguo doblaje hispanoamericano de **Festival de los robots** (aunque no las canciones), se compone de episodios alternados de las series mencionadas arriba (vamos, que un día veremos un episodio de **El Vengador** y al día siguiente veremos un episodio de **El Galáctico**), así como de los de **Groizer X** -que, si bien no formaba parte de **Festival de los Robots**, sí era distribuida en Hispanoamérica (donde se emitió como **El Justiciero** –aunque en Brasil fue **O pirata do espaço**–) por ZIV INTERNATIONAL.
Por cierto, a finales de los 70 se pasó por las pantallas de cine españolas un largometraje montado con escenas de la serie de **Groizer X**, al que se le llamó **Maxinger X contra los monstruos** (ndM: ¿a qué me recordará a mí eso de Maxinger...?).
Pues bien, **Robotronix** se viene emitiendo en Canal 2 Andalucía, dentro de la edición matutina de La Banda, desde finales de noviembre. Esta serie se ha emitido con anterioridad en algunos canales locales españoles y consta de más de 100 episodios.

Dejamos los robots para hablar ahora de las novedades de la televisión autonómica catalana, que nos ofrece las siguientes novedades:
El día 6 de diciembre, a las 13:30 h, se emitirá un largometraje de **Cinturón negro** (**Yawara!**), titulado en japonés "Yawara!: Soreyuke Koshinuke-Kids!").
Escuela de brujas vuelve a las 13:30h, en sustitución de **Yawara!**, a partir del día 7 de diciembre.
El día 3 de diciembre a las 14:30h empieza también a reemitirse **Orphen**, reemplazando así a **Yu Yu Hakusho**.
Inuyasha se empezó a reemitir el 24 de noviembre a las 19:30h, para sustituir (ndMyL: es una forma de hablar, claro) a **Kimagure Orange Road** (ndMyL –sigue–: aunque no tenemos nada contra Inuyasha, ¿eh? Pero las cosas sagradas son sagradas ^^). Al llegar al episodio 26, continuará con la nueva tanda de episodios adquirida por el K3.

Cruzamos el reino de Este a Oeste y mencionamos ahora que la autonómica gallega ha "dejado caer" recientemente que próximamente reemitirán las aventuras de *Songoku* y compañía. Aunque no han confirmado nada oficialmente, sí han emitido algún que otro promocional al respecto. Nosotros hemos intentado contactar con el susodicho ente público, pero por el momento no hemos obtenido respuesta...

Volvemos al satélite para anunciar novedades referentes a Fox Kids. El 7 de enero, a las 17h, se emitirá el primer episodio de **Astroboy 2003**, una nueva readaptación (y ya van varias) del clásico manga **Tetsuwan Atom**, creado por *Osamu Tezuka*. Para entonces, el canal Fox Kids de España habrá pasado ya a llamarse JETIX, después de varios meses de progresiva adaptación de las marcas asociadas a Fox Kids Europa. El cambio de nombre es una de las medidas adoptadas por el canal tras la incorporación de The Walt Disney Company a la estructura corporativa del grupo. En cualquier caso, **Astroboy 2003** se emitirá de lunes a viernes a las 17 horas, y también los fines de semana a las 11:25 horas (un episodio) y a las 15:25 horas (otros dos episodios).
Recordemos que hasta ahora, en España (al contrario que en muchos otros países) no se había emitido ninguna de las series basadas en este niño robótico, dotado de poderes atómicos, creado por *Osamu Tezuka* (aunque sí se ha emitido su serie "hermana", llamada **Jet Mars**). Confiemos en que en esta ocasión el estreno de esta serie no se vea frustrado como hace unos meses (pues se anunció su estreno en Disney Channel y luego sencillamente no se produjo).
Siguiendo con Jetix, precisamente ese día 7 de enero de 2005 empezará a emitirse todos los días a las nueve de la noche un mini-maratón de tres episodios seguidos de la serie **Pokémon**. La cosa empezará por el primer episodio, para disfrute de los aficionados a las aventuras de *Ash* y compañía.
Y para los próximos meses se espera el estreno de otras tantas series en el canal, algunas en coproducción con Disney –como es el caso de la conocida **Witch**–, y de nuevos episodios de otras ya en antena (por ejemplo, de las nuevas **Tortugas Ninja**, de las que se vienen emitiendo los primeros 26 episodios).





NOTICIAS

Hablamos de la Actualidad del Manga y Anime.

Último apartado de la sección de novedades. Toca ahora hablar de noticias breves o internacionales, sobre eventos, videojuegos o cualquier otro asunto relacionado con el manganime.

Mientras en EE.UU. *Takashi Shimizu* triunfa con **The Grudge** (la versión americanizada de **Ju-on: La maldición**, en cuya dirección ha participado el propio *Shimizu*) ya ha tenido tiempo de rodar en Japón un nuevo filme, **Marebito**, que estará presente en Sitges.
http://www.konaka.com/alice6/marebito/index.html

La Filmoteca Valenciana (que ya ha estado proyectando un Ciclo de Animación Japonesa durante octubre y noviembre) ha anunciado un nuevo ciclo para los días 25 de diciembre a 2 de enero que llevará el nombre "Héroes de la imaginación", en el que se proyectarán **Metrópolis**, de *Osamu Tezuka*, la divertida **Shrek 2** y **Looney Tunes de nuevo en acción**.

Desde **City Hunter**, *Tsukasa Hojo* no había visto a ninguno de sus mangas dar el salto a la animación, pero parece que esta suerte ha cambiado. Próximamente llevará a cabo una adaptación animada basada en **Angel's Heart**, la "especie de secuela" de **City Hunter**.

Otro ciclo, esta vez en Madrid (y venimos hablando de él desde hace unos meses) es "Anime Nipón", que, con ánimo de dar a conocer animación oriental de calidad e inédita, organiza proyecciones en el Espacio de Arte Tesauro el segundo y el cuarto miércoles de cada mes. El ciclo está dirigido a aficionados y, sobre todo, a quien no esté familiarizado con el género. Se proyectará en pantalla de cine.
C/ del Ave María, 18
(Metro Antón Martín y Lavapiés)
Más información en el teléfono del local (91 467 35 99) o en su e-mail (saracejota@yahoo.es).
Las proyecciones para el mes de enero son:
a) Miércoles 12, a las 21h: **Gankutsuou** ("El Conde de Montecristo").
b) Miércoles 26, a las 21h: "**Color full**" (para mayores de 13 años).
En todos los casos, se proyectará en versión original subtitulada al español. Aforo limitado.

Finalmente, **Llamada perdida** (One missed call), película dirigida por *Takashi Miike*, se estrenará en nuestros cines el 5 de enero de 2005, esto es, antes de lo anunciado en un principio.

Recordamos otros estrenos de cine japonés más o menos inmediatos. En abril de 2005 –aunque insistimos en que la fecha no está confirmada– llegará **Twilight Samurai**, de *Yoji Yamada*; y después del verano lo hará **Hidden Blade**, del mismo director, con la que se ha inaugurado la última edición del Festival de Cine de Tokio.

IG Production será la responsable de realizar la película de **XXXHolic**, según han anunciado las *Clamp*. La película será distribuida por Shochiku.

Howl's moving castle, la nueva película de *Hayao Miyazaki*, se ha estrenado en Japón en 450 cines, lo que supone uno de cada seis cines nipones. De esta manera, se convierte en la película japonesa con una mayor distribución en ese país. **La princesa Mononoke** se estrenó en su momento en 348 cines y **Chihiro** en 336. No es para menos con la expectación que levantan las películas de *Miyazaki*. Pero es que ésa no es la única cifra referente a **Howl's moving castle** que nos sorprende, puesto que logró que 1,1 millones de personas la fueran a ver durante los dos primeros días de su proyección en cines. Toho espera superar la recaudación de **Sen to Chihiro no Kamikamushi**. Por su parte, *Toshio Suzuki*, el productor de Ghibli, ha anunciado que la adaptación al inglés será llevada a cabo por *Pete Docter*, director de **Monsters, Inc**. Pixar también fue responsable de la adaptación de **El viaje de Chihiro** ("Spirited Away").

Este enero se estrenarán algunas nuevas series de animación en Japón. Una de ellas es la adaptación de los videojuegos de Playstation 2 de Namco titulados **Xenosaga** (que tiene su origen en el mítico **Xenogears**). También se animará el manga **Peach Girl** y el de **Master Negima**.

Shueisha ha interrumpido la publicación en la Weekly Shonen Jump del manga **Shamang King** de *Hiroyuki Takei*. Por lo visto, en necesaria la recepción de un buen número de firmas para seguir incluyéndola en el semanario...

El grupo de j-pop T.M. Revolution ha conseguido colocarse en el número uno de la lista de *singles* con la sintonía que han compuesto para dar paso a la serie **Gundam Seed Destiny**. El título de la canción es **Ignited** y lleva vendidas unas 108.000 copias (si todo va bien, la incluiremos en el CD para que podáis conocerla).

Esta primavera se estrenará un nuevo largometraje de **One Piece**. Podéis ver las primeras imágenes en:
http://www.toei-anim.co.jp/movie/2005_onepiece/index.html

Filmax ha decidido cancelar el proyecto del **Capitán Trueno** que tenía en mente (NdL: ¡¡Arrrghhh!!). Recientemente, la productora española afirmó que no llevará a la gran pantalla al popular personaje de cómic puesto que se han roto las negociaciones con los dueños de los derechos del héroe nacional y puesto que, al finalizar la cesión de la marca a principios del año que viene, el proyecto resultaba inviable. Filmax anunció su intención de rodar esta película en febrero del año 2000. Desde

entonces ha habido múltiples rumores sobre el proyecto. Ahora la productora ha optado por aprovechar todo el trabajo que tenía adelantado para otra producción: **Sábana Santa, El Cruzado**.

Atari anunció el lanzamiento de cuatro nuevos videojuegos de **Dragon Ball**. Al primero se podrá jugar en XBox (será el primero para esta máquina), GameCube y PS2 y se llamará **Dragon Ball Z: Sagas**. El segundo, **Dragon Ball GT: Transformation**, será para GBA. Los dos juegos que completarían la saga carecen aún de título, pero se sabe que uno será para Playstation 2, mientras que el otro irá destinado a GBA.

La última película de **Pokémon**, que se estrenó en los cines japoneses durante el verano, ya tiene fecha de salida en DVD para el mercado americano. Será el 15 de febrero próximo. En cualquier caso, aún no se sabe nada sobre su lanzamiento en el viejo continente. La distribución corre a cargo de Miramax (en el caso de otras de las películas de **Pokémon**, era Warner Bros la encargada). El título será **Pokémon Destiny Deoxys**.

El Festival de Cine de Sitges 2004 presenta una selección de títulos de animación envidiable, e incluye algunos de los títulos más recientes de más calidad: **Howl's moving castle** ("Hauru no ugoku shiro", de *Hayao Miyazaki*), **Steamboy** (de *Katsuhiro Otomo*), **Ghost in the shell: Innocence** (de *Mamoru Oshii*), **Appleseed** (la nueva versión), los episodios de **Stand Allone Complex** (la serie televisiva de **Ghost in the Shell**) y **América** (la nueva locura de los creadores de **South Park**). La lista de películas de procedencia oriental se completa con los siguientes títulos de imagen real: **Zebraman** e **Izo** (ambas de *Takashi Shimizu*, que viene siendo un habitual en este festival), **Taste of tea** (de *Katsuhito Ishii*, con *Tadanobu Asano*, al que también veremos en **Vital**, de *Tsukamoto*). Otros filmes japoneses que se proyectarán son: **Casshern** (de *Kazuaki Kiriya*; esta película es la adaptación de un anime), **Marebito** (de *Takashi Shimizu*) y **Tokyo Noir** (de *Masato Ishioka* y *Naoto Kumazawa*). Corea presentará la esplendida **Old boy**, así como **Three... extremes**, que se compone de tres cortos dirigidos por *Park Chan Wook* (**Old boy**), *Takashi Miike* (**Ichi the killer**, **Audition**) y *Fruit Chan*. Tres historias de terror que se presentan como la segunda parte de un proyecto anterior titulado **Three**. Y por si no fuera poco, presentan **Samaritan Girl** de *Kim Ki Duk*, **Arahan** (de *Seung-wan Yoo*). El cine de Hong Kong llega con **Infernal Affairs III**, la última entrega de una trilogía que se ha convertido en toda una revolución del thriller con *Andy Lau* y *Tony Leung* y del que *Scorcesse* prepara una nueva adaptación, y con **Breaking news** ("Dai Si Gein"), de *Johnnie To*. Aparte, no podemos olvidar el homenaje a **Godzilla** que rinde el festival o la proyección de la nueva versión (americanizada) de **Ju-on**, bajo el título **The Grudge**.

Volvemos a hablar de Atari, pues acaba de lanzar al mercado europeo **Beyblade G Revolution** para la Game Boy Advance. Se trata de un título de aventuras y de lucha y está disponible desde el 26 de noviembre. En este juego, se trata de encarnar al protagonista de la serie, *Tyson*, en una serie de aventuras y escenarios tomados de la tercera serie televisiva de **Beyblade** (titulada en Occidente como **Beyblade G Revolution**).

Más videojuegos, esta vez en Japón. El 27 de Noviembre se puso a la venta por el módico precio de 67 euros la octava entrega de la saga **Dragon Quest**. El diseño de personajes de **Dragon Quest VIII** ha corrido a cargo, una vez más, de *Akira Toriyama*.

Por cierto, hablando de videojuegos, ya se ha hecho oficial que Nintendo empezará a producir sus propias series de anime a partir del año 2006, como dejaron caer hace unos meses. Y como es de esperar, la propia Nintendo se encargará de desarrollar los videojuegos asociados a las series que vayan animando.

El director de cine norteamericano *James Cameron* volvió a insistir, durante una reciente rueda de prensa, en su intención de llevar al cine a **Alita**, el personaje creado por *Yukito Kishiro*. Las últimas elucubraciones apuntan a que la película será en formato tridimensional (estilo Imax) y que ya se encuentra en fase de preproducción, según reconoció el propio *Cameron*.

Ya están disponibles en las tiendas españolas las dos versiones de **Megaman Battle Network 4** para Game Boy Advance.

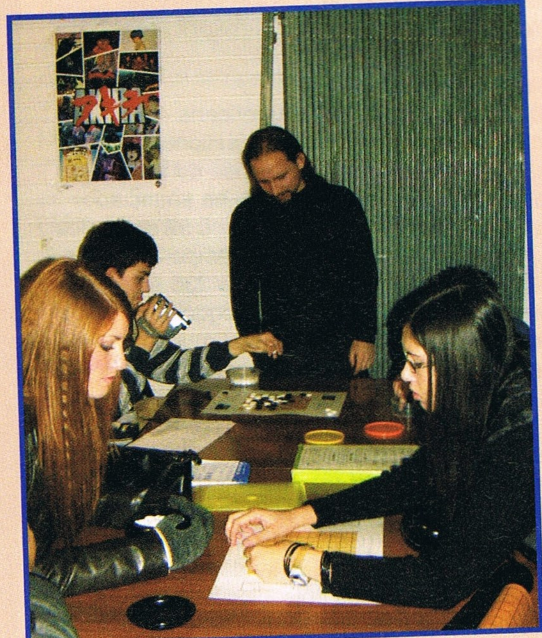
La distribuidora Americana 4Kids Entertainment, que gestiona en Occidente los derechos de la serie de animación **Yu-Gi-Oh**, ha anunciado que se ha hecho con los 52 episodios de la quinta y nueva temporada de la serie (con lo ya suman 236 episodios en total) y que está negociándolos con televisiones de todo el mundo, a través (o no) de distribuidoras locales de cada país. Así, esta quinta temporada ha sido ya vendida a RTL II (Alemania), Mediaset (Italia), Sky One (Reino Unido), Nickelodeon (Australia e Hispanoamérica), Canal J (Francia), Star TV (Grecia), SIC TV (Portugal), o TVNZ (Nueva Zelanda). De igual manera, los episodios inmediatamente anteriores a esta quinta temporada han sido adquiridos recientemente por M6 (Francia), RTE (Irlanda), Fox Kids (Holanda), Televisa (México), Nickelodeon (España), SBS y RTL-TVI (Bélgica), YTV (Canadá), SABC2 (Sudáfrica), DRTV (Dinamarca), o TV4 (Suecia), entre otros.

Terminamos con los próximos eventos. **ExpoManga** y Madrid y el **Salón del Cómic de Granada** brevemente, pues aún hay tiempo (en principio ambos se celebran en marzo de 2005), y desarrollando más la ya clásica **Fiesta Navideña Manga** organizada por la asociación Megamisama de Valladolid (la sexta ya). Tendrá lugar los días 7 y 8 de enero de 2005 en el centro Cívico Huerta del Rey (Av/ Vicente Mortes, lateral feria de muestras), Valladolid, y contará con proyecciones, mercadillo, concursos, karaoke, cosplay, parapara... de todo, vamos.
Más información sobre el evento en http://es.geocities.com/asociacionmegamisama/ o en http://megamisama.foro.st

Mazochungo y **Lázaro**

NUEVAS JORNADAS DE MANGA DE CASTELLÓN

OTAKU MATSURI '04



La presente es una crónica de Otaku Matsuri '04, la primera edición de unas nuevas jornadas de manga realizadas en Castellón.

La verdad es que este era un año de experimentación, porque incluíamos novedades que nunca se habían probado en Castellón para ver cómo funcionaba la cosa y, según los resultados, decidir.

La primera novedad fue la duración de las jornadas: tres días. Hasta ahora, todas las jornadas hechas en Castellón habían sido siempre durante un fin de semana (sábado y domingo), pero nosotros decidimos probar a ver qué tal iba si incluíamos también el viernes. Y creo que fue buena idea, ya que aunque no asistió mucha gente, eso nos permitió dar unos retoques de última hora y empezar con calma a prepararnos para los que deberían haber sido los días fuertes (el sábado y el domingo, aunque la asistencia también fue menor de la que esperaba).

El local no era ninguna novedad, ya que decidimos volver a los orígenes de este tipo de eventos y retomar el Casal Jove del Grao de Castellón, local que en mi opinión es uno de los mejores a los que podemos acceder las asociaciones de esta ciudad. Aunque estamos planteándonos cambiar de local para evitar que las proyecciones interfieran con otras actividades y poder hacer algunas que este año por falta de espacio hemos tenido que desestimar.

En cuanto a estas actividades que hemos hecho, son bastante típicas en eventos similares al nuestro (de hecho, algunas las hemos copiado de nuestros amigos de Zaragoza, que son una gran fuente de inspiración ^_^).

VIERNES, PRIMER DÍA

Como he dicho hace un momento, el viernes fue el día más tranquilo de todos. Aprovechamos para terminar de montar la exposición de fotos del viaje a Tokyo que realicé yo en febrero, las cuales estuvieron expuestas durante todas las jornadas.

Por la mañana comenzó la primera de las proyecciones: **Chobits**, la cual tuvo menos éxito del que esperaba (sólo tres personas viéndola, supongo que por ser viernes por la mañana).

También montamos en el mercadillo los stands de la asociación Otaku y de la tienda El Castell, que estuvieron también presentes durante todo el Otaku Matsuri.

Por la tarde la cosa se animó un poquito más. La proyección de **Inu Yasha** tuvo más asistencia (25 ó 30 personas). Después de dicha proyección dejamos tiempo para el karaoke libre, pero a la gente le cuesta animarse, así que unos cuantos pringaos tuvimos que estar cantando una canción tras otra para entretener a los menos atrevidos.

En el mercadillo mientras tanto se montaba el stand de los fanzines XD y PPT y comenzaba también el taller para aprender a jugar al juego de cartas de "La leyenda de los 5 anillos" (basado en luchas de clanes de samurai mezclándolo con algo de fantasía y algunos zombis, ogros y otros bichos así de feos). No sé si sería porque es un juego apasionante o porque a los que se apuntaran a aprender a jugar se les regalaba una baraja promocional, pero fue todo un éxito.

SÁBADO, SABADETE...

El sábado la cosa se animó más. Para empezar, se montó el stand de Futurama (tienda de Valencia), los cuales no pudieron estar el día anterior por otros compromisos.

Las proyecciones de ese día no tenían desperdicio: Por la mañana, **Dominion Tank Police** seguido del especial padres e hijos de humor amarillo con el doblaje que Tele5 hizo en su día (todo un éxito).

Y además teníamos el torneo de cartas de **Yu-gi-oh**, al que esperábamos que se apuntara más gente, pero al empezarlo dimos gracias de que no fuera así (25 personas participando). Para hacerlo más rápido y que no absorbiera todo el tiempo de los jueces, por la mañana hicimos una fase eliminatoria usando el sistema de torneo de *Kaiba* (los jugadores empiezan con dos cartas especiales en su poder que deben entregar a quien les derrote y para clasificarse tienen que lograr reunir seis de estas cartas). Se decidió que sólo los ocho primeros que lograran clasificarse pasarían a la segunda ronda que se jugó por la tarde.

En el escenario, tras la proyección comenzó la exhibición de Para-para, con un par de colaboradoras de última hora que lo hicieron genial y nos mostraron el arte que tienen (las pequeñas sobrinitas de nuestra compañera *Fany*).





Por la tarde tuvimos la proyección de **Sailor moon live action**, la cual también agradó bastante a la gente y después se organizó el concurso de cosplay, en el cual hubo algo de polémica ya que algunos participantes no se leyeron las bases, no se enteraron de que íbamos a tener en cuenta que se interpretara a los personajes de los que se disfrazaran (no sólo el disfraz en sí) y algunos consideraron que la decisión de los jueces fue injusta por dar el premio al único grupo que hizo una interpretación. Aparte, se decidió que uno de los premios sería para una categoría exclusiva en la que sólo participarían miembros de la asociación Otaku, cosa que tampoco sentó muy bien a la gente que no se ha apuntado a esta asociación.

También el sábado por la tarde continuó el torneo de **Yu-gi-oh** con los siete finalistas que lograron clasificarse (con lo cual quedó uno de punta que pasó una de las rondas automáticamente). El sistema de juego de esta segunda fase fue el de eliminatorias (es decir, a luchar y el que pierda, a casita).

Por último, y ya que a la gente no le entusiasmaba el karaoke libre y no se animaba a cantar, decidimos improvisar un torneo de jan ken pyon al estilo **Pucca** (ése que cuando ganas has de pegar al otro con un martillo en la cabeza, sólo que como no teníamos martillo, decidimos usar una katana, que además, queda más japonés). Por diox, ¡¡¡qué leches pegaban algunos con la katana!!!

A las 7:45 pedimos a la gente que por favor fuera saliendo del local ya que *Marta Mateo* (una de nuestras queridas Charm) estaba a punto de llegar y teníamos que ir a recogerla a la estación. No nos hicieron ni caso y cuando empezamos a apagar las luces del local con la gente dentro, algunos se quejaron. Por ello, llegamos un poquito tarde a la estación y *Marta* tuvo que esperar más de lo que tocaba (lo siento). También recogimos a nuestro amigo *Manuel Escobar* (que no es el del carro) que también nos hizo una visita desde Madrid.

Después de ello nos fuimos a adecentarnos un poquito y a cenar al restaurante japonés Sakura de Castellón, donde unos pocos continuamos la fiesta. Y al acabar la cena (y que las camareras del restaurante japonés se alegraran de librarse de nosotros por fin), a descansar, que a la mañana siguiente tocaba el plato fuerte.

DOMINGO

El domingo por la mañana era el gran día, el concierto de Charm en Castellón.

Tras indicar a *Lydia* cómo llegar al local para que estuviera a tiempo, comenzamos las actividades que teníamos programadas para ese día:

En la sala de proyecciones, una película de **Yu Yu Hakusho** editada hace años por Manga Films, la cual muchos de los aficionados no habían visto. Todo un éxito.

En las mesas de juegos, las exhibiciones de Go y tableros y fichas para quien quisiera jugar (gracias a los amigos de Valencia del club de Go 3-4 Valencia).

Y en el mercadillo, lo mismo de los días anteriores.

Acabó la proyección y llegó el gran momento, el concierto de Charm estaba a punto de comenzar. Tras las pruebas de rigor y unos pocos ensayos por parte de nuestras queridas cantantes, empezó a sonar la música.

Quitando unos pequeños fallos por parte del técnico de sonido que no tenía mucha experiencia (de hecho, era la primera vez que yo hacía algo así), el concierto fue maravilloso y tuvo mucha aceptación por parte de la gente (algunos se han quejado de que el concierto fue demasiado corto).

Una vez acabado el concierto, nos fuimos a comer y a llevar a *Marta* y *Manuel* a la estación, que tenían que coger un tren (es una pena que no pudierais estar más tiempo).

Por la tarde siguieron las exhibiciones de Go mientras proyectábamos la primera película de **Tokyo Babylon** (también editada hace años, pero que ahora vuelve a estar de actualidad gracias a la reedición del manga).

Una vez acabada la proyección comenzó el concurso de karaoke, que por suerte no es tan extenso como los del salón del manga de BCN. Tuvo bastante nivel y fue difícil decidir quién debería ganar los dos premios que dimos (otra vez con uno exclusivo para miembros de nuestra asociación, lo cual no agradó a todos). Al final decidimos dar más importancia a que la gente no sólo cantara bien, sino que además divirtiera al público y se hubiese preparado una coreografía mínima.

Por último sólo quedaba recoger todo lo que teníamos por allí (lo más duro de estos eventos) y hacer balance de la edición de este año.

EL AÑO QUE VIENE, MÁS

Tras escuchar y leer los comentarios que nos hizo la gente, los miembros de la asociación Otaku hemos quedado contentos con cómo hemos hecho las cosas y ya estamos preparando la siguiente edición.

Muchas gracias a todos por vuestro apoyo y hasta el año que viene.

Watashi / Otaku no Kami



EXPOCOMIC



Bueno, finalizó la octava edición del salón del cómic por excelencia de Madrid. Y ¿qué decir de ella? Puf, muchas cosas. Pero como siempre, empezaremos desde el principio.

Tuvo lugar el último fin de semana de noviembre, y se celebró en el pabellón de convenciones y congresos (la cosa va mejorando), contando con una más que notable asistencia de público, acorde al alto nivel de los invitados de este año.

Llegamos

Toda una odisea para encontrar el sitio. Me fastidió un poco que nos vendieran la moto de que las estaciones posibles eran Lago (línea 10) o Alto de Extremadura (línea 6). A mucha gente le viene mejor la 10, así que todos a Lago. Pero ¿qué pasa? Pues nada, que la estación está en la entrada de abajo del recinto ferial de la casa de campo (lugar donde se realizó el evento), mientras que el pabellón asignado a Expocómic (pabellón de congresos) estaba en la parte alta. Total, una caminata del quince. Pero para el segundo día nos lo teníamos aprendido: Alto de Extremadura fue nuestra parada. Y allá que entramos, con nuestra entrada y nuestro cómic gratis, cómo no. La verdad es que se tiraron mucho al rollo con el tema de los cómics gratis, bastante donde elegir (porque sí, si podías, elegías. Otra cosa era que no hubiera nada más en ese momento, tocaba aguantarse) y no todo necesariamente malo (entre los tomos regalados estaba **Ikkyu**, por ejemplo, o **Subaru** de Glénat).

Y una vez dentro del recinto en sí... ojos brillantes y organismo preparado para vivir una jornada intensa en un ambiente bastante agradable. Si hubo un punto fuerte que destacar fue la organización física de los stands, todos correctamente alineados en islas, lo que hacia muy fácil recordar la localización de cualquier punto del salón. No era muy grande, pero desde luego no faltaba de nada. Desde cómic europeo del más antiguo (**El Jabato**, **Astérix y Obélix**) hasta lo más actual de panorama internacional (**Ari**, **Bok** o **Detective Conan**). Y, por supuesto, disfraces, muchos disfraces, sobre todo el sábado que fue el concurso de cosplay. Pero luego hablamos de eso. ¿Qué más comentar del grueso del salón? Vale, que había dos pasillos que era mejor esquivar: los de la propaganda. Una escuela de dibujo se liaba a dar papeles a todo cristo que pasaba por ahí. Muchachos, eso cansa un poco -_- Quien esté interesado, ya cogerá publicidad. Y, sin duda, fue una mala jugada para los stands de ese mismo pasillo, pues yo personalmente lo evitaba. Pero por lo demás, un ambiente muy agradable, una temperatura más que correcta (salvo en el escenario, para variar) y como ya he dicho, una organización maravillosa.

No sólo toma y daca

Y entendemos por toma y daca el "comprar-vender" nada más. No, para nada fue sólo un toma y daca. Para empezar, en la planta de arriba se dieron cita unas cuantas obras interesantes de ver. Lo primero y más llamativo fue la exposición de figuritas pintadas a mano, una auténtica obra de arte. Lo demás, pinturas, portadas de **El Víbora**, y una completa galería de ilustraciones de *Stan Sakai*, que incluían algunas de sus escasas historias de **Usagi Yojimbo** a color, con unos precios que bien podían asustar al más pintado. En definitiva, una exposición bastante completita, donde no faltaba la crítica más mordaz, el humor más picante y la ilustración más inocente: todo tenía cabida.

Aparte, claro, estaban los autores firmando. Un plantel completo de dibujantes y guionistas entre los que destacaron con luz propia algunos como *Neal Adams*, *Carlos Pachecho*, *Gallego y Rey* o el grande del salón, *Stan Sakai*, que además dio una clase magistral, como *Enrique V. Vegas*, *Jesús Martínez del Vas*, *Lizze y Massano*, y *Jordi Benet*. Mención aparte la de *Neal Adams*, que fue... ejem... curiosa, especialmente para todos aquellos iniciados en la ciencia.

También, como no podía ser de otro modo, las proyecciones tuvieron su sitio en Expocómic, dando lugar a cine-forums bajo la temática **"El cámino del Samurai"**, con títulos como **El asesino del shogun**, **Yojimbo**, o **El desertor de Tokio** y **Cazadores de mujeres**, bajo el emblema de **"El cine negro y el cómic"**. Como veis, la sala de proyecciones dio mucho juego.

Por lo demás, hablar de los míticos concursos: cosplay y karaoke, donde se demostró que el manga empieza a destacar bastante, pese al auge que está teniendo el cómic en la actualidad. El nivel no fue muy alto, pero lo suficiente como para que nos divirtiéramos en cantidades industriales (no como en Barcelona, donde las colas, el poco tiempo, el estrés y la maldita repetición de canciones (u-u-uuuu, yume no naka e) llegan a hacer de esto algo pesado). En fin, ya veis: diversión, entretenimiento, cultura, compras y afición, mucha afición bajo un mismo techo. Si te lo perdiste, no dejes de visitar Expomanga, pues se confirmó que será en el mismo recinto durante marzo del 2005. Por fin, algo digno para una feria que lo merece.

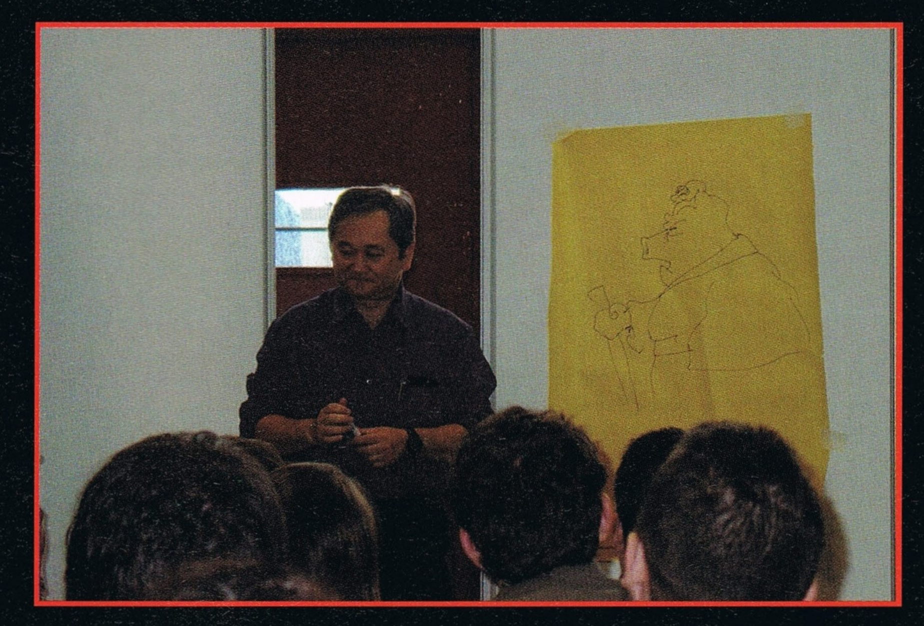
NeoRuB

Y ahora, como ya hicimos el número pasado con el salón de BCN, vamos a ofreceros varias opiniones para completar el resumen y que así os podáis hacer una mejor idea de cómo fue en realidad el evento.

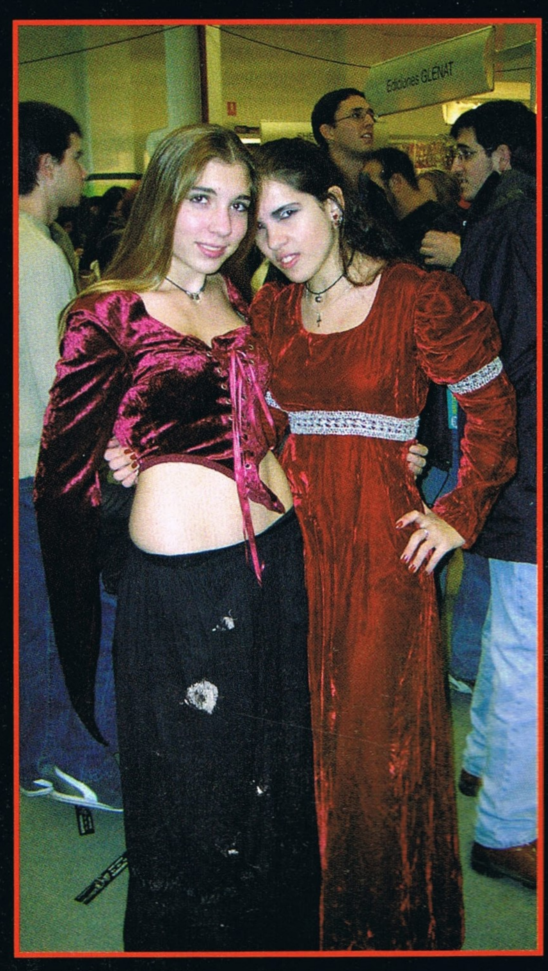
El pasado fin de semana 25 al 29 de Noviembre se celebró en el Pabellón de Convenciones de Madrid **Expocómic**, reunión de aficionados a diversos géneros: cómic americano, bd, manga y tebeo español. Se dieron cita dibujantes de calidad como *Neil Adams, Azpiri, Bernet, Carlos Pacheco* o el genial *Stan Sakai*, a quien perseguimos por el salón expectantes como frikis impúberes. Contaba con numerosas tiendas donde encontrar material manga y no manga así como para coleccionistas. Como fallo decir que el lugar elegido era excesivamente pequeño, por lo que entre la calefacción y la gente aglomerada, había que quitarse la ropa de abrigo y, careciendo de guardarropa, se iba con las bolsas en un brazo, los abrigos en otro y los pósters en la boca (o se dejaba en el stand de algún amigo). La ambientación no era precisamente muy friki ya que el escenario estaba con la firma de autores, alguna mesa redonda (destacando en la que participamos, donde *Rafa* dejó a Minami en buen lugar entre los que no nos conocían) o simplemente vacía, sin el típico karaoke ambiental. Algún que otro buen disfraz se vio, sin llegar a la cantidad de otros salones. Pero este salón lo destaco por la amistad. Los de la revista nos pudimos reunir una vez más para pasarlo bien no sólo dentro del salón, sino también después tomando unas sangrías como siempre que nos vemos. También pudimos saludar a viejos amigos como nuestras queridas *Studio Kosen*, *Ismael Álvarez* o *Ken Niimura*, así como conocer a nuevos amigos como *Carla Berrocal*, *Pau*, o *Xavier* entre muchos otros. Quizás se echó de menos a las *Charm*, que como ese mismo fin de semana actuaban en Castellón, sólo pudimos conversar con ellas por teléfono. Un gran fin de semana y una buena excusa para volver a ver a los amigos.

Eva R. Evrard

El presente Expocómic de Madrid fue especial para un servidor por tener la oportunidad de entrevistar y conocer a *Stan Sakai*, e igualmente reírme con la teoría de las placas tectónicas del señor *Neil Adams*. El mercadillo típico de los salones de cómic o manga no variaba en exceso con otros eventos de similares características y el recinto, sin ser una maravilla, era bastante amplio. El cosplay tuvo cerca de una cuarentena de



POR FIN, MADRID EMPIEZA A HACERSE UN HUECO



participantes, número poco destacable en comparación con el Salón del Manga de Barcelona, pero suficiente (más en casos como un tipo que se dedicó a montar un monólogo soporífero, creyendo que tenía alguna gracia). De forma un tanto casera, unas chicas se montaron unos bailes, o parapara, lo cual es loable por la intención, pero podrían haberse limitado a media docena de canciones. El manga, por supuesto, destacó como en cualquier salón de cómic y, en definitiva, un servidor lo pasó bien que, al fin y al cabo, es lo que cuenta.

Jaime "Thorin" Munuera

Nunca había asistido al Expocómic y, para ser la primera vez, tengo que decir que me he llevado una impresión positiva del evento. El recinto me pareció apropiado y bastante cómodo para realizar el acontecimiento. La distribución entre stands de tiendas, exposiciones y escenario resultaba acertada, aunque el lugar donde se realizó la clase magistral de *Stan Sakai* no era el lugar más apropiado al ser un lugar de paso, lo que provocaba que desde las últimas filas nos costase oír a *Sakai*. En general, me pareció buena la organización que en todo momento estaba allí para solucionar los imprevistos. La afluencia de público no era ni de lejos la que se acostumbra a tener en salones como el de Barcelona pero fueron muchos los aficionados que se acercaron a disfrutar durante el fin de semana. Además, siempre es un alivio no tener que soportar colas de tres horas para poder entrar. Igualmente la gente se volcó en el cosplay y el karaoke, pocos pero con la misma ilusión de pasearse por el escenario para mostrar sus creaciones. La presencia de autores también fue aceptale, aunque algunos desvariasen de lo lindo como la conferencia sobre placas tectónicas de *Neal Adams* durante cuatro horas (con vídeo incluido). Pero por encima de cualquier cosa, el recuerdo más preciado que me llevo del Expocómic es haber podido conversar con *Stan Sakai* y, como siempre, haber compartido unos momentos con los amigos.

Marta "Tinuviel" Munuera

No puedo. Mil caracteres, muy poco texto para hablar de un salón que me ha sorprendido en demasiados aspectos. Podría hablar de las mesas redondas, de los problemas de sonido que fueron siendo subsanados según pasaban las horas hasta la conversación sobre el futuro del manga, en la que una vez más Minami dejó el pabellón bien alto defendiendo la legalidad por encima de todo ante la estupefacción de los cuatro piratas sin principios que intentaban defender lo indefendible desde el punto de vista del egoísmo y el ánimo de lucro más vil. No debería dejar de hablar de los invitados, que dejaron en gallumbos al tan aclamado salón de Barcelona: *Stan Sakai* (**Usagi yojimbo**), *Neil Adams* (creador del *look* actual de **Batman**), o el incomparable *Jordi Bernet* (**Torpedo**), amén de *Azpiri*, *Gallego y Rey*, o jóvenes talentos como *Carla Berrocal* (**Hire**), *Daniel Hartwell* (**Hire**), o *Pau* (**Hazeros inóxidables**). Mucha calidad, mirases donde mirases. Tampoco podría callar la presencia de diversas editoriales: Glenat, Otaku Manga, Panini... De las que destacaron Dolmen, Recerca, o Aleta, editoriales independientes que luchan por sacar adelante autores españoles más allá de lo meramente conveniente, defendiendo un futuro que desde el horizonte del manga podríamos creer imposible.
Mil caracteres, muy poco para hablar de las tiendas, de los imprescindibles chicos de I-Man Cádiz que pululan por la piel de toro con alma nómada en busca del próximo salón, de la mala cara del dependiente de Chunichi, de la cantidad de mercancía de Atlántica, de las paradas imposibles en Airún Videojuegos. ¿Y qué decir de esas mozas disfrazadas, a sueldo y con más calidad que centímetros de ropa, paseando entre lluvias de flash y babeos incontinentes? ¿Del reencuentro con los amigos? ¿De los precios desorbitados de cafetería? Mil setecientos caracteres... Demasiado poco.

Rafa del Río

Puf, bueno, pues mil caracteres para dar una opinión personal. Seremos escuetos, aunque sin duda fue algo grande de lo que hablar (pero, gracias a Dios, al contrario que mis compañeros, yo he podido explayarme más arriba ^_^). Una buena organización, tanto física (a nivel de stands, escenarios, entrada, salas y exposición) como interna (horarios, actividades y demás), un buen ambiente general y mucha, mucha gente que sigue demostrando que existimos y que pelea por lo que cree: desde organizaciones que se han dado a conocer, hasta algunas que ya se van haciendo un hueco, con las grandes de siempre. Por lo demás, es un alivio ver que a las cosas que nunca cambian (*Suboshi*, I-Mán, *Lázaro*) se van añadiendo poco a poco nuevas caras que van, como ya he dicho, haciéndose huecos. En definitiva, algo memorable este Expocómic, que cada año va creciendo y subiendo de nivel. Como esto siga así, en breve Madrid estará a la altura de los grandes, pues para Expomanga se aventuran buenas ondas. Esperemos que así sea.

NeoRuB

Como todos los años asistí al Expocómic con la ilusión de siempre, esperando encontrar el típico mercadillo en el que no compro nada y un espacio pequeño y casi marginal para realizar las actividades que más me gustan: el cosplay y el karaoke. Pero me llevé una agradable sorpresa cuando vi que el recinto en general estaba muy bien, mucho espacio para los stands (y algunos con material de importación interesante), un escenario en condiciones y un horario bastante mejor que otros años para las actividades propias del manga (aunque el cosplay sea de cómic en general).
La palabra para definir este evento sería "Divertido", puesto que tanto con el cosplay como con la exhibición de Para-para como con el karaoke me lo pasé en grande (que momentazo cuando *Lázaro* y *Mike* nos pusieron a prueba a ver si conocíamos canciones de animación del año pum (*NdL: Algo que, si finalmente no lo dejo por aburrimiento y sigo,*



intentaré que se haga en el próximo de Barcelona para amenizar la espera del público mientras los jurados deliberan)). Me dejé las manos aplaudiendo y gritando. Espero que el año que viene también sea así.

Momoko

Dado que mis compañeros (*Lázaro auténtico: qué coño compañeros, ¡mis putos subordinados!*) ya han hablado de los aspectos más genéricos del salón (*LA: de lo típico, vamos*), voy yo a comentar un par de cosillas más específicas (*LA: es decir, cosas no al alcance de cualquiera, cosas que sólo los putos amos como yo, que estamos metidos en todo y controlamos el cotarro, podemos saber*). Para empezar, el trato al manga. Como viene siendo habitual en este evento, el manga era el patito feo, la mierda que estaba para rellenar y que era totalmente prescindible. Cualquier actividad, por cutre, lamentable o minoritaria que fuera, tenía tiempo extra, se le perdonaban retrasos, o lo que fuera, mientras no fuera manga, ya que si era manga, todo eran prisas porque terminara pronto y venga que tenemos cosas importantísimas que hacer como la presentación de un club de cuatro integrantes y hay que terminar esta tontería que tenéis aquí aunque sea con diferencia la que más gente ha reunido de todo el evento. Lo dicho, si no fuera por los plantes de *Mike*, el manga en Expocómic estaría prácticamente erradicado. De hecho, por ejemplo no hubo ni una sola proyección manga en todo el salón, y os aseguro que no fue porque no se propusieran ni se facilitara el material. Y eso que, insisto, es la parte del mundo del cómic que más aficionados (o por lo menos los más participativos y fiesteros) trae a este tipo de actividades (*LA: mucha envidia y más miedo que se tiene al manga desde ciertos sectores del mundo del cómic...*).

Y lo otro que quería comentar es el aplaudir los cubos de reciclaje que había repartidos. Probablemente muchos hayáis notado que una de las principales carencias en estos eventos es en el tema de la limpieza (*LA: y el hecho de los frikis seáis mayoritariamente unos putos guarros tampoco ayuda mucho*). Por ejemplo en el salón del manga de BCN resulta imposible tirar nada a una papelera por la sencilla razón de que no hay ninguna, o al menos, yo nunca he visto ninguna (también es cierto que yo suelo estar encadenado a la tarima). Pues bien, en este Expocómic no sólo había papeleras, sino que había cubos para que la gente pudiera reciclar los papelotes de propaganda que no le interesaban o pudiera tirar los botes o envases de bebidas que consumía (en concreto yo el que veía desde el escenario era uno amarillo, para latas y briks).

En fin, un salón que estuvo muy bien, que pese a ser grande es lo bastante pequeño como para permitir que por ejemplo los concursos de karaoke y cosplay sean lo que tienen que ser y la gente tenga el tiempo que se merece para ver recompensado su esfuerzo, y que en general tuvo un ambiente más que envidiable (mención especial para el grupo al que homenajeo con esto del *Lázaro auténtico*).

Lázaro Muñoz

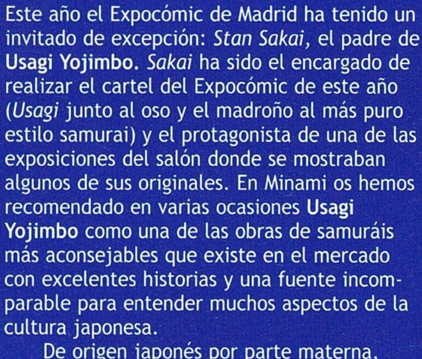


ENTREVISTA A...

STAN SAKAI



Expocómic 2004 contaba con muchos autores de gran renombre, pero entre ellos, uno destacaba con luz propia para los amantes del manga: Stan Sakai. Así que allí que fuimos raudos y veloces a realizarle una entrevista exclusiva.



Este año el Expocómic de Madrid ha tenido un invitado de excepción: *Stan Sakai*, el padre de **Usagi Yojimbo**. *Sakai* ha sido el encargado de realizar el cartel del Expocómic de este año (*Usagi* junto al oso y el madroño al más puro estilo samurai) y el protagonista de una de las exposiciones del salón donde se mostraban algunos de sus originales. En Minami os hemos recomendado en varias ocasiones **Usagi Yojimbo** como una de las obras de samuráis más aconsejables que existe en el mercado con excelentes historias y una fuente incomparable para entender muchos aspectos de la cultura japonesa.

De origen japonés por parte materna, *Sakai* creció en Hawai y después se trasladó a EEUU, donde se adentró en el mundo del cómic. Hasta que en 1984 (estamos de aniversario), de su intento de hacer una biografía de *Miyamoto Musashi*, nace **Usagi Yojimbo**, el conejo más famoso del mundo del cómic (que no de la animación, que ahí el amigo *Bugs* es el rey indiscutible). En estos veinte años **Usagi** ha compartido escena con las **Tortugas Ninjas**, ha viajado al espacio en **Space Usagi**, ha recibido los premios de más prestigio en el mundo del cómic e, incluso, fue el protagonista de un mítico videojuego de Commodore 64.

El sábado día 27, pudimos asistir a una clase magistral que *Stan Sakai* ofreció en el Expocómic de Madrid. Con gran simpatía, *Sakai* mostró cómo llevaba a cabo su trabajo y dibujó algunos de sus personajes, además de responder a todas las preguntas que el público le dirigía. *Sakai* explico cómo empezaba su trabajo con una idea que desarrollaba en un primer guión con el cual dibujaba un esquema que le sirve después para ponerse a trabajar. Ejemplificó el proceso ilustrando el día de un niño llamado *Juan* que estaba sentado en la primera fila para acabar dibujándose a él mismo en la última viñeta dando la clase magistral y escribiendo "*Stan Sakai* es bueno".

El domingo 28 por la mañana, *Stan Sakai* accedió a ser entrevistado por Minami. Tras hacerle entrega de un ejemplar de nuestra revista, *Sakai* nos obsequió con una dedicatoria. Seguidamente, siempre mostrándose cordial y dispuesto, nos respondió a cuantas preguntas le hicimos:

***Minami*: ¿Cuáles fueron sus influencias y referentes en la creación de Usagi?**
Sakai: Las películas del género del chambara (películas de samuráis), *Akira Kurosawa*, y por supuesto el gran *Osamu Tezuka*. De hecho hace cinco años cuando viaje a Japón visité el estudio de *Tezuka* y quedé encantado. También me influyen mucho las películas como **Godzilla** y ahora mismo estoy preparando un nuevo proyecto que trata sobre monstruos.

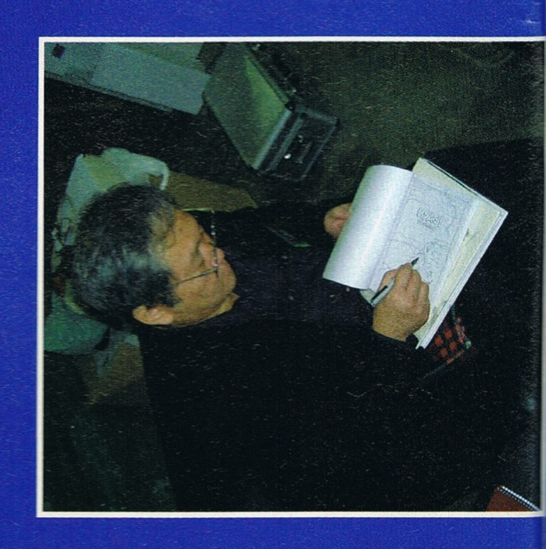
***Minami*: Leyendo Usagi Yojimbo, rápidamente saltan a la vista algunos guiños, como Miyamoto Usagi / Miyamoto Musashi, Zato Ichi / Zato Ino, etc. Lógicamente, son cosas buscadas, ¿no? ¿Seguirán apareciendo cosas así?**
Sakai: Sí, claro, son pequeños homenajes, ya que como he dicho antes tengo bastantes influencias, como por ejemplo el caza-recompensas *Gen*. Y sí, tengo pensado seguir de cuando en cuando con este tipo de guiños.

***Minami*: Hablando de guiños, ¿es la portada del tomo Samurai un homenaje a Dragon Ball de Akira Toriyama?**
Sakai: No (Risas. Se lía un poco al pronunciar el nombre de Toriyama). Es el tradicional dragón chino.

***Minami*: ¿Qué tipo de historia le llena y satisface más: las de acción y combate o las instructivas como por ejemplo esas historias en las que se explica cómo se recoge la seda o se forja una espada.**
Sakai: Las que sirven para aprender algo. Sin embargo, es necesaria una trama que enganche al lector y le haga leer este otro tipo de escenas.

***Minami*: Aquí debemos decir que es difícil encontrar un cómic en el cual se entiendan tan bien algunos aspectos de la cultura japonesa y la figura del samurai como sucede con Usagi.**
Sakai: Gracias.

***Minami*: ¿Quiénes son sus autores favoritos americanos, europeos y japoneses?**
Sakai: Español me gusta *Jordi Bernet*, que está por aquí. También *Azpiri* y *Michetz* y su cómic **Kogaratsu** que también es sobre samuráis. Japonés, el maestro *Osamu Tezuka*.



Minami: ¿Al crear un personaje piensa primero su carácter y después le asigna un animal/aspecto o primero elige un animal y después crea su psicología?
Sakai: Primero pienso en las características del personaje y después escojo un animal. A veces, según las características del personaje elijo un animal que mejor creo que encaja con sus rasgos; pero otras veces lo hago sin ningún motivo. Por ejemplo un conejo no es un personaje muy fiero para representar a un samurai.

Minami: ¿Le parece que la figura del samurai está idealizada?
Sakai: Sin duda.

Minami: ¿Qué le parece la imagen sobre el mundo del samurai que dan otros autores? Por ejemplo, ¿qué le parece el trabajo de Takehiko Inoue en Vagabond que al igual que Usagi Yojimbo se basa en las andanzas de Miyamoto Musashi? ¿Y Lone Wolf and Cub?
Sakai: **Vagabond** es una visión artística pero no es nueva pues se basa en la novela de *Eiji Yoshikawa*. Por lo que respecta a **Lone Wolf and Cub**, es magistral. Qué más podríamos añadir (responde con entusiasmo cuando oye nombrar este título. Recordemos que hizo un claro homenaje a este cómic en la historia **Cabra solitaria y su hijo**).

Minami: ¿Y qué hay de las influencias del cine de Kurosawa en películas como Yojimbo con Toshiro Mifune como protagonista o la trilogía del El samurai de Inagaki en Usagi?
Sakai: Claro. *Mifune* es el personaje que sirvió como base para *Gen*.

Minami: ¿Le han propuesto alguna vez realizar una serie de animación sobre Usagi o una película ahora que está de moda llevar al cine cómics?
Sakai: Ha habido muchos propuestas pero ninguna ha salido adelante, y ahora mismo no hay nada. (Tampoco parece entusiasmado con la idea).

Minami: En los ochenta apareció en Commodore 64 un videojuego titulado Samurai Warrior basado en Usagi Yojmbo. ¿Ha pensado en realizar otro videojuego sobre Usagi? ¿Ha tenido ofertas de Playstation 2 o Gamecube?
Sakai: **Samurai Warrior** se hizo en Australia y salió en Europa pero no en Estados Unidos. Así que no jugué. Y no me han propuesto realizar otro videojuego.

Minami: ¿Qué le gusta más, dibujar historias cortas o largas que tengan continuidad?
Sakai: Las historias cortas me sirven para hallar buenas ideas y me ayudan para las largas. En general el público prefiere las historias largas con continuidad, pero las cortas son necesarias para por ejemplo enganchar a nuevos lectores.

Minami: Está claro que con unos personajes tan bien desarrollados como los de Usagi, debe encariñarse con ellos tanto como el público, y cuando deba eliminar a alguno (como por ejemplo en todo el asunto Usagi-Jei-Inazuma) le costará hacerlo, ¿no?
Sakai: Un poco sí, pero también hay que tener en cuenta que muchas veces a ciertos personajes los creo con una intención definida, por lo que por ejemplo *Inazuma* fue desde su aparición concebida para ser la receptora del mal de *Jei*.

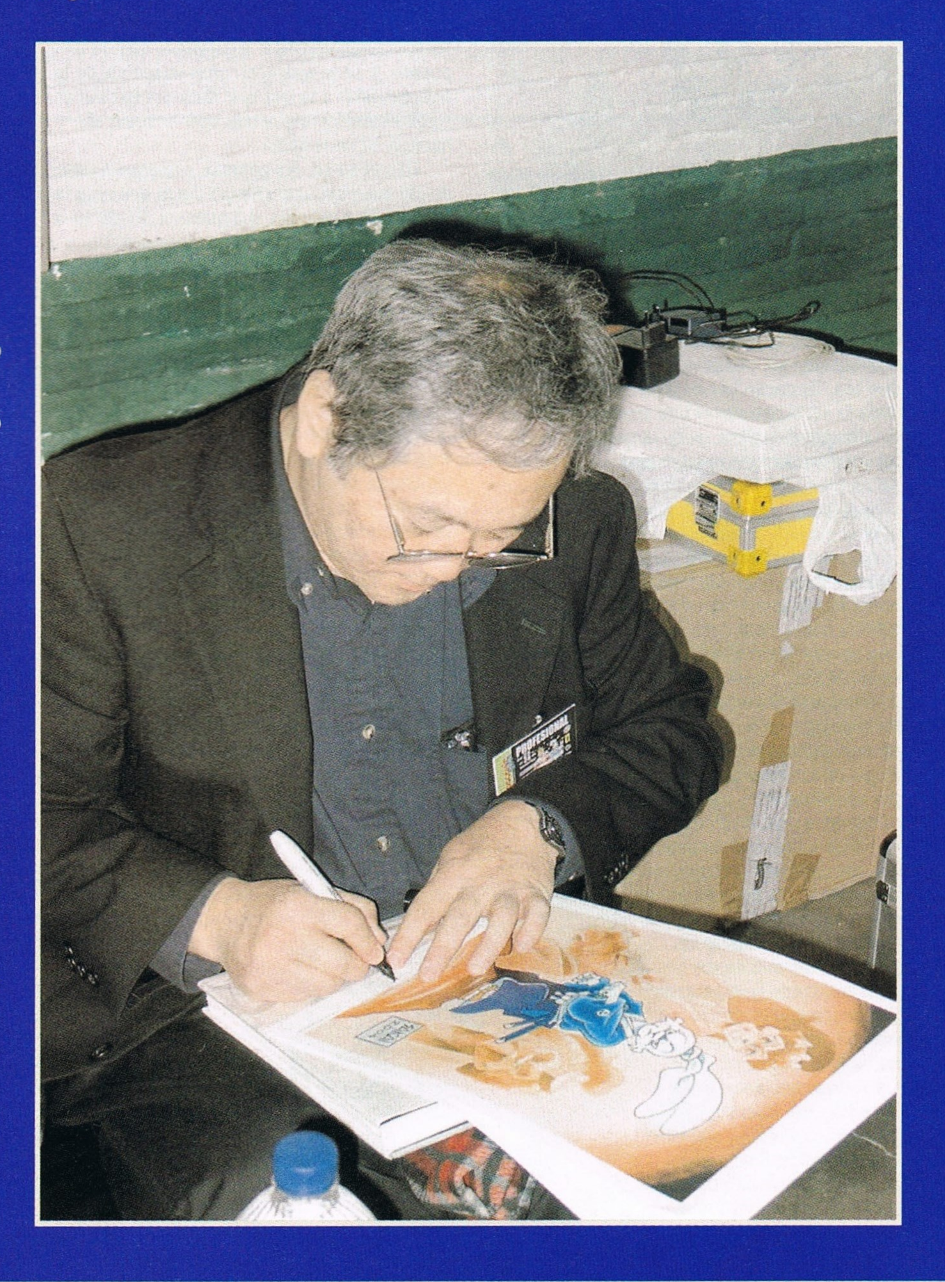
Minami: ¿Piensa jubilar a Usagi? ¿Tiene en mente algún otro proyecto?
Sakai: No, tendremos *Usagi* por mucho tiempo porque me lo paso muy bien dibujándolo, así que tampoco tengo nada nuevo en mente porque como digo lejos de haberme cansado de *Usagi* me lo paso estupendamente con él.

Minami: ¿Cuál es su personaje favorito de Usagi?
Sakai: *Usagi* (con una gran sonrisa).

Minami: ¿Qué opinión le merece el público español?
Sakai: Ya estuve hace cuatro años en Gijón. Me gusta mucho. La gente de aquí es muy amable y simpática. (Podemos asegurar que debió pasárselo muy bien porque allí estaba con su mujer viendo el concurso de karaoke entre risas).

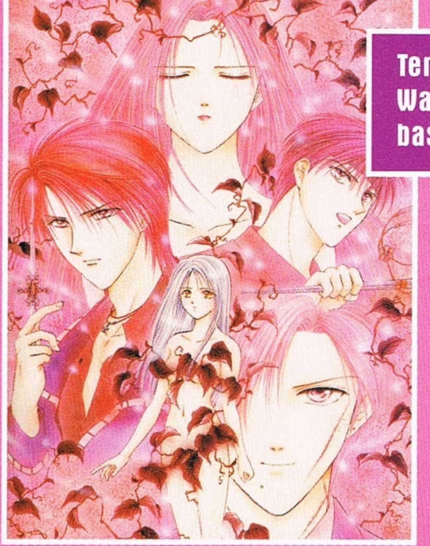
Minami: ¿Conoce las ediciones extranjeras de Usagi? ¿Qué le parece la española?
Sakai: Conozco la edición de Planeta. Está muy bien y es prácticamente idéntica a la edición americana.

Minami: Pues un placer hablar con usted, y muchísimas gracias por todo.
Sakai: A vosotros.



Ayshi no Ceres

la leyenda celestial



Termina la publicación de uno de los mangas más famosos de Yuu Watase, una historia llena de amor, misterio, intriga y acción basada en la leyenda de una doncella celestial llamada Ceres.

Entre los distintos subgéneros del manga, siempre hay algunos títulos que, sea por la razón que sea, destacan por encima de otros. Y sin duda la serie que nos ocupa se encuentra dentro de esta categoría, pues es uno de los shôjos más famosos en nuestro país.

Cuenta la leyenda...

...que, en un tiempo remoto, unas doncellas celestiales bajaron a la tierra para darse un baño. Mientras estaban distraídas, un pescador que las había visto decidió robarle el chal a una de ellas para que no pudiera volver al cielo. Según se cree, al cabo de un tiempo la joven consiguió recuperar el chal celestial y pudo regresar a su hogar. Pero hay otra versión de la historia que dice que la mujer, al no encontrar su chal por ninguna parte, tuvo que quedarse a vivir en la tierra, viéndose obligada a casarse con ese pescador y tener hijos con él. Es por eso que la mujer, al morir, juró vengarse y decidió reencarnarse en todos y cada uno de sus descendientes con la esperanza de reencontrarse con su marido, *Shiso*, y poder matarle.

Nos encontramos en el Japón actual, cuando dos gemelos, *Aya* y *Aki*, planean con sus amigos cómo celebrar su decimosexto cumpleaños. Tras haber ido a que le adivinaran el futuro a *Aya*, un futuro de lo más negro según la bola de cristal, en medio de la calle un hombre roba el bolso a una mujer y la chica, sin pensárselo dos veces, lo persigue. Justo cuando consigue alcanzarlo, cae de un puente, y se le aparecen unas imágenes de lo más extrañas a la vez que flota milagrosamente en el aire consiguiendo caer al suelo sin hacerse ni un rasguño.

Tras el susto, los gemelos regresan a casa, donde les dicen que celebrarán el aniversario en casa de su abuelo. Así pues, el día de su cumpleaños se reúnen con toda la familia, y reciben como regalo... Una mano momificada. De repente, *Aki* empieza a desangrarse y *Aya*, histérica, ve cómo toda su familia la acorrala para matarla. Tras ver cómo matan a su padre ante sus ojos, *Aya* se transforma. ¿Y en quién se transforma? Pues ni más ni menos que en *Ceres*, la mujer que juró venganza. Eso le permite huir de esa casa y empezar una nueva vida al lado de gente como *Suzumi*, otra descendiente de la doncella; *Yuhi*, el cuñado de *Suzumi*; y más avanzada la historia, otra descendiente llamada *Chidori* y un cantante que también tiene sangre celestial llamado *Shuro*. Y cómo no, el chico que no puede faltar en ningún shôjo, *Toya*, un joven misterioso que ha perdido la memoria, que trabaja para la familia de *Aya*, y por el cual la chica suspira nada más empezar el primer tomo.

Pero no le será tan fácil empezar una nueva vida, y es que *Ceres* constantemente intenta coger el control de su cuerpo para llevar a cabo su misión, que consiste en matar a *Aki*, pues resulta ser la reencarnación del pescador. Sólo hay una manera de conseguir que *Ceres* no mate a *Shiso*: Encontrar el chal celestial, misión que llevará a cabo *Aya* a lo largo de los 14 tomos que componen esta historia, que como ya se ha dicho, Glenat acaba de terminar de publicar.



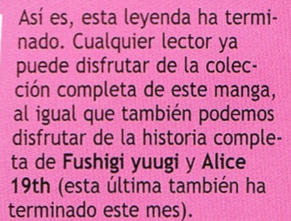
¿Conseguirá *Aya* recuperar el manto? ¿Qué pasará con *Aki*? ¿Conseguirá *Toya* recuperar la memoria? ¿Al acabar el último tomo, quedará alguien con vida? Todas éstas y muchas más son las preguntas que quedan resueltas en el desenlace de esta interesante historia.

El mundo de Ceres

Mucho es el merchandise de **Ayashi no ceres** que podemos encontrar aquí en España, destacando el anime de 24 episodios que ha sido emitido en España por el canal Buzz y que podemos conseguir tanto en DVD como en VHS de mano de Jonu Media, un art-book del cual os hablamos hace unos meses en esta revista, los CDs con la música del anime y unas postales de lo más monas que en este pasado Salón del Manga de Barcelona la editorial Glenat publicó.

Lógicamente, también se pueden encontrar todas las chorradillas típicas tipo llaveros, cartas, pósters, estuches, etc, pero como no hay mucho espacio lo lógico era centrarse en lo que más fácilmente se puede encontrar en España.

Y este cuento se acabó...



Así es, esta leyenda ha terminado. Cualquier lector ya puede disfrutar de la colección completa de este manga, al igual que también podemos disfrutar de la historia completa de **Fushigi yuugi** y **Alice 19th** (esta última también ha terminado este mes).

Ahora solo toca esperar a ver con qué manga de *Yuu Watase* nos sorprende Glenat próximamente, pues historias como **Imadoki** o **Epotransu! Mai** son ideales para que la popularidad de *Watase* en nuestro país siga aumentando.

Laura Pla "Azukys"

Short Program

el encanto de lo cotidiano



Entre que actualmente hay un buen montón de títulos en el mercado y que la publicidad de las editoriales no es precisamente abrumadora, es fácil que a veces algunas series se nos pasen. Esto, que dentro de lo que cabe es normal, se convierte en delito si la serie es buena, y en pecado mortal si entra en la categoría de "obra maestra" y/o "imprescindible". Precisamente por eso, para salvar las almas de los despistadillos de la condenación eterna, estamos nosotros aquí: para que no se os pase por alto ninguna serie que todo buen otaku que se precie deba leer.

Reconozco que *Mitsuru Adachi* no es uno de mis dibujantes favoritos. De hecho, ni siquiera se encuentra entre mis diez dibujantes favoritos. Me tocaría pensármelo mucho para decidir si se encuentra entre mis veinte dibujantes favoritos. Sin embargo, no me avergüenza reconocer que se encuentra entre mis escritores favoritos. Y en un lugar muy destacado.

¿Mitsuru Adachi?

Pues sí, aun a riesgo de perder la hombría a manos de *Lázaro*, nunca me cansaré de repetir que el dibujo de *Adachi* no me parece ni de lejos a la altura de sus historias. Y no es que dibuje mal del todo, pero he de reconocer que escribe muy, pero que muy bien. Tan bien que, en comparación, parece que dibuje peor de lo que en realidad lo hace.

Sólo él es capaz de hacer que esta recopilación de historias cortas, publicadas originalmente en hasta cuatro revistas diferentes de la editorial Shôgakukan entre 1985 y 1988, funcione de una forma tan sutil y efectiva. Sólo él, con la economía en el trazo que lo caracteriza, es capaz de hacer de estas historias cotidianas pequeñas joyas del manga que no podemos dejar de leer.

El encanto de lo cotidiano

Precisamente el común denominador de estas historias es su cotidianidad. Historias que, pese a ser algo estrafalarias o disparatadas, podrían pasarle a casi cualquiera. Historias agradables y divertidas que se basan en la gente y sus relaciones personales, sin caer en los tópicos del *slaspstick*, el enredo fácil o cualquier otro género habitual de la comedia. Historias que pueden llegar a sorprendernos con finales completamente impredecibles.

Precisamente, estas historias cortas tienen una estructura bastante poco habitual. Por su intrínsecamente corta duración, se centran directamente en la creación del personaje y de la ambientación. Simultáneamente vamos conociendo a los protagonistas y nos vamos enterando de qué los mueve e impulsa, motivaciones que componen la columna vertebral de los guiones y nos llevan de la mano a la resolución del argumento. El mismo planteamiento de las historias comprende también el nudo de las mismas. No me negaréis que no es la estructura más habitual en un manga, ¿verdad?

Algo más

Eso es precisamente lo que nos regala *Adachi* en **Short Program**. Algo que no encontramos prácticamente en ningún manga publicado actualmente. Una sensibilidad muy alejada de lo que estamos acostumbrados a ver.

Sus personajes viven y respiran por sí mismos. Son personas como tú y como yo, que viven una vida más o menos normal, se enfrentan con problemas normales y los resuelven de forma más o menos normal. Y es precisamente la forma magistral en que *Adachi* construye esa normalidad lo que resulta más cautivador de sus historias.

Ya en **Touch** demostraba la facilidad que tiene para meterse las emociones de los lectores en el bolsillo. Pero es en **Short Program** donde consigue deslumbrarnos con su maestría, ya que la brevedad de los relatos le obliga a imprimirles un ritmo que no deja de parecer pausado aunque nos resuelve el argumento en unas "pocas" páginas.

Indescriptible

Al tratarse de historias cortas y por la peculiaridad de la estructura narrativa de las mismas, cualquier intento de resumirlas para dároslas a conocer acabarían por arrancarles toda su magia. Cualquier intento de describir someramente los argumentos caería en el tópico de destacar lo poco destacable de los mismos, dando a entender por ello que se trata de historias anodinas y sin gracia.

Nada más lejos de la realidad.

Pero no pienso caer en el error de intentar describirlas de forma que puedan pareceros interesantes, porque precisamente lo maravilloso de estas pequeñas piezas es descubrir cómo desarrolla la historia *Adachi*. Cómo consigue hacer de una situación perfectamente vulgar algo excepcional.

Pruébalo

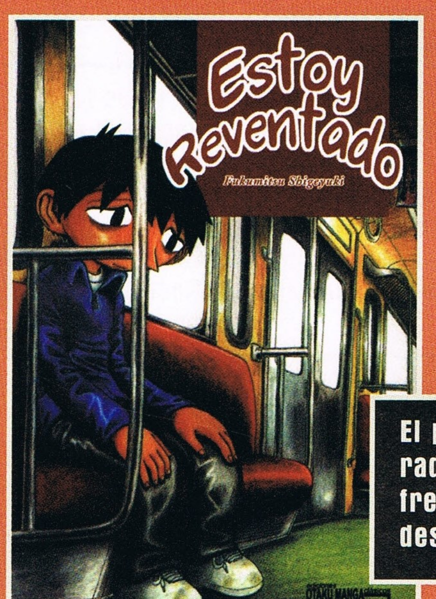
Evidentemente la edición de Otakuland puede no gustar a todos, pero es lo que tenemos a nuestro alcance aquí y ahora. Estos dos tomos de cerca de 280 páginas, en tapa blanda con sobrecubierta a color y en sentido oriental de lectura, a diez euros cada uno, creo que resultan una inversión verdaderamente interesante a la que podéis darle una oportunidad sin que el bolsillo se resienta demasiado.

Si probáis el primer tomo, aunque *Mitsuru Adachi* no se encuentre entre vuestros veinte dibujantes favoritos, es más que probable que repitáis con el segundo.

By Mikel...

Estoy Reventado

las cosas ya no son lo que parecen





El público crece y la temática aumenta. La civilización radicalizada deja en el arroyo a aquellos que no se adaptan al frenético desarrollo, y el ritmo de vida crea víctimas que pasan desapercibidas.

Un viejo empleado de empresa tradicional, un joven artista que no acaba de despuntar, una estudiante asesina en serie, y la siempre obsesiva pérdida de la identidad son temas más que interesantes para encontrar un hueco en la política editorial de nuestro país.

La primera vez que oí hablar de este manga no pude evitar esbozar una sonrisa en la tonta creencia de que se trataba de otro manga de borracheras. Nada más lejos de la realidad: **Estoy Reventado** es un canto a la frustración, a la cara más dura de la realidad, a las víctimas que la rápida occidentalización de Japón, unida a su clásico sistema de estamentos, han sido abandonadas por el camino.

Una apuesta diferente

El manga que nos ocupa, distribuido por la editorial Otakuland, se configura como un tomo único con un conjunto de historias cortas en las que hay tres estereotipos que se repiten: El empleado de banca cuarentón que siente que ha perdido su tiempo, el joven artista sin empleo ni esperanzas, y la joven que vive sin preocupaciones pero que se siente vacía. Estos tres personajes, que visten la portada del manga, representan los tres puntos de vista de las diferentes situaciones, y su identidad cambia en algunas historias, como si fueran actores que encarnan vidas ajenas. De esta forma, al verlos en diferentes historias, la comprensión de estos personajes avanza según pasamos páginas. Casi al final del manga se produce una metamorfósis inversa a la del aclamado libro de *Kafka*: Los personajes, horribles al principio, se humanizan a nuestros ojos, y comprendemos al fin su identidad y sus actuaciones, sus frustraciones y deseos, la fuerza oculta de la desesperación del empleado, la belleza inútil de la chica, el vacío de esperanzas del joven...

Símbolos

Estoy Reventado es un manga diferente, con una temática más parecida a la de un fancine subversivo que a la de un manga en sí mismo. Pero sobre todo es un manga que puede hacerte pensar. Como los viejos cuentos de *Michael Ende*, en esta obra nada es lo que parece, y en sus páginas se dan la mano mil y un símbolos cuyos significados varían según el lector. La bolsa que oculta la identidad del músico ambulante que pretende dar un mensaje con su música, sin conseguir su objetivo; la desesperación y la locura que se alimenta del cerebro de los personajes, que como un pensamiento contagioso se traslada de uno a otro, clamando a los cuatro vientos la pérdida de la inocencia de un sistema que hace aguas; los rostros de las personas que asisten al cine en una historia sacada de aquella **Rosa Púrpura del Cairo** de *Woody Allen*, rostros sin pintar, con su oficio como única tarjeta, como si nada importara, la persona ni el nombre, tan sólo el puesto en el estamento social; el monstruo que asegura la destrucción, el sueño del olvido, de la muerte; y el éxito de un personaje en Europa, como si la esperanza sólo existiese escapando de ese Japón con alma de prostituta que alquila sus servicios al resto del mundo por un puñado de monedas.

¿Aconsejable?

En mi humilde opinión, sí. Personalmente veo dos grandes grupos de lectores para este tipo de obra: Por un lado el público adulto que busca algo realmente diferente, que busca crítica sin perderse en movidas políticas y es capaz de sacar sus propias conclusiones por su cuenta. Y el público tardo adolescente que tiene su primer contacto con la filosofía y el comentario literario y disfruta buscando significados ocultos en los pensamientos ajenos. También habrá quien se crea la reencarnación de *Sigmund Freud* y su alma de psicóloga prepúber le lleve a venderos su milonga como "la única verdad verdadera".

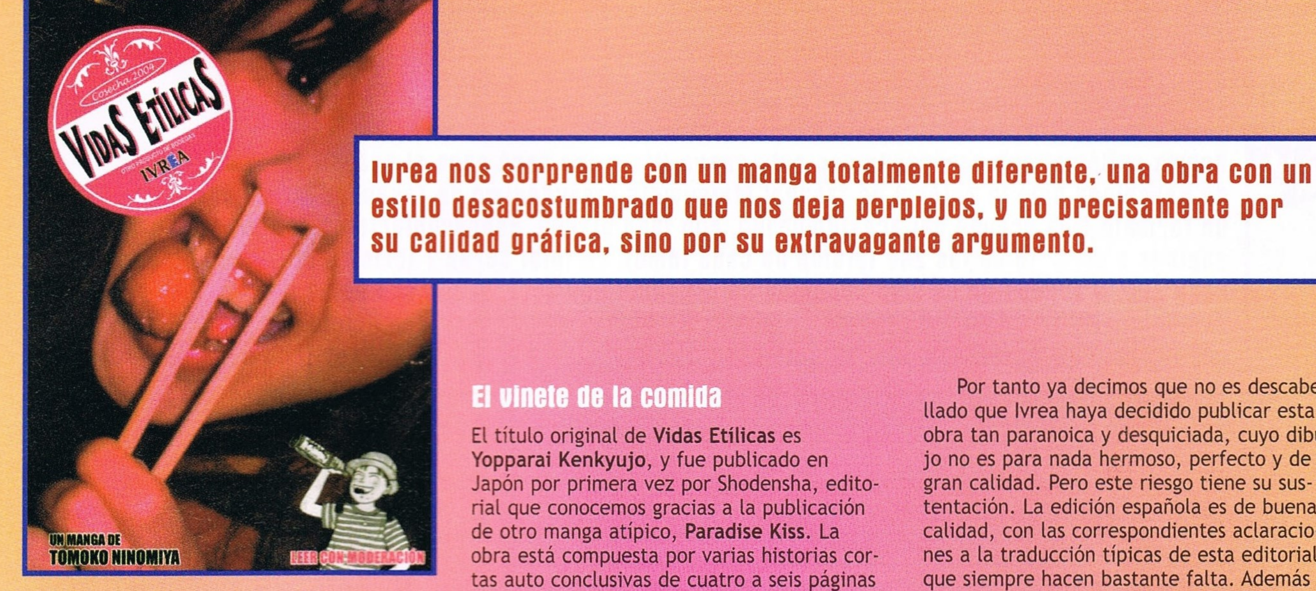
Un consejo: Leedlo y sacad vuestras propias conclusiones, que Otakuland no es una editorial cara. Y cuando lo hayáis olvidado y hayáis soplado un par de velas más en una tarta que ya es menos dulce, volved a leerlo y comparad vuestras propias ideas. Sea como sea siempre valdrá la pena.

<<Todos nos movemos con afán de protagonismo (...) Todos queremos ser protagonistas, como en el cine, el manga (...) despreciamos a los demás porque somos mejores que ellos (...) Todos actuamos igual>>

Rafa del Rio

Vidas Etílicas

un día de borrachera



Ivrea nos sorprende con un manga totalmente diferente, una obra con un estilo desacostumbrado que nos deja perplejos, y no precisamente por su calidad gráfica, sino por su extravagante argumento.

Ya hace tiempo que no es raro encontrar títulos completamente desconocidos en nuestras librerías, pero en esta ocasión nos encontramos con un manga que destaca incluso entre los considerados "raros".

Las cañas

Este manga es de *Tomoko Ninomiya*, una autora de manga desconocida en nuestro país hasta el momento pero que en Japón está totalmente consagrada, habiendo comenzado su carrera profesional en 1997 y que ya ha publicado varias historias entre las que destacamos el manga **Nodame Cantabile**, publicado por la editorial Kodansha que ya va por su décimo tomo y que cuenta la historia de *Chiaki Shinichi*, estudiante de piano que tras una noche de borrachera se encuentra con *Nodame*, una preciosa chica, virtuosa de la música. A destacar también otras obras como **Out**, o **Green**, mangas de gran fama en Japón con un estilo de dibujo diferente.

Y es que esta autora dibuja tanto mangas de estilo shojo con personajes muy atractivos y realizados con gran cuidado como mangas de dibujo más desenfadado como el que ha llegado a nuestro país. Estos últimos son historias más desenfadadas, como si los utilizara para relajarse del estilo cuidado y perfeccionista del shojo.

Decir que en Ivrea se baraja la posibilidad de traerla a algún evento, ya que el enorme trabajo que acarreó la versión española ha llevado a que los encargados se sientan casi parte del manga (o quizá sea simplemente para matarla).

El vinete de la comida

El título original de **Vidas Etílicas** es **Yopparai Kenkyujo**, y fue publicado en Japón por primera vez por Shodensha, editorial que conocemos gracias a la publicación de otro manga atípico, **Paradise Kiss**. La obra está compuesta por varias historias cortas auto conclusivas de cuatro a seis páginas donde el alcohol es el protagonista. No, no me estoy refiriendo a un manga sobre la producción y embalaje de los vinos, ni del drama de una persona totalmente alcoholizada que intenta por todos los medios salir del mundo del alcoholismo. Se trata de un manga que cuenta las típicas historias de borrachera que se cuentan a los amigos después de una noche de alcohol, cachondeo y ganas de pasarlo bien con un par de copas (esto me recuerda a cierto personaje de HM ¬¬U).

La protagonista es una mangaka que tiene una doble vida: por un lado es una dibujante que trabaja en sus mangas, y por otra es la directora del Instituto de Investigaciones de Borrachos. La historia podría considerarse autobiográfica ya que podemos ver en la figura de la protagonista a la autora, quien nos cuenta con un gran sentido del humor las chorradas que llega a hacer junto a otros personajes pertenecientes al Instituto de Investigaciones de Borrachos. En este instituto se estudian las distintas reacciones y payasadas que se llegan a realizar cuando se está borracho, con escenas de lo más surrealista y desfasadas que se pueda imaginar (aunque a alguno/a puede que más de una le suene).

El licorcete del postre

Apostar por la edición de una historia tan atípica en nuestro país puede resultar una iniciativa algo arriesgada, sobre todo teniendo en cuenta que en el mundo del manga todo lo que se sale de lo habitual puede resultar una catástrofe. Sin embargo son muchas las editoriales que están apostando por mangas distintos, con dibujos diferentes y algo deformes e historias surrealistas.

Por tanto ya decimos que no es descabellado que Ivrea haya decidido publicar esta obra tan paranoica y desquiciada, cuyo dibujo no es para nada hermoso, perfecto y de gran calidad. Pero este riesgo tiene su sustentación. La edición española es de buena calidad, con las correspondientes aclaraciones a la traducción típicas de esta editorial y que siempre hacen bastante falta. Además cuenta con un diseño de portada genial que no sólo es llamativo para el mundillo del manga español, sino para cualquier aficionado a los cómics alternativos. Con sólo leer una página se comprueba lo desternillante de la historia, lo cual lo convierte en una apuesta segura. Y lo que es más importante, si tenemos en cuenta que se trata de un tomo único y además de pequeño tamaño que se puede llevar en el bolsillo de la chaqueta, su publicidad por el viejo método del boca a boca está asegurada.

Por otro lado y como contrapartida, existe la posibilidad de desechar y criticar este manga con la excusa de que incita al alcoholismo. Se trata de una historia que hay que leer con mucho sentido del humor y sobre todo sin tapujos ni prejuicios. No se trata de que los lectores vean en la obra una forma de vida ni que por ello tengan que coger dos cubatas para seguir los pasos de la autora. Es un manga que podría contar una borrachera de cualquiera de nosotros (sobre todo de "un par de dos" de la redacción), sin por ello querer decir nada. Y como tal se trata de una obra que simplemente cuenta una historia, apostando por la madurez de los lectores, quienes son los únicos responsables de sus actos. Y como en todo, los excesos nunca han sido buenos, lo mejor simplemente es controlar y ser responsable.

Y empalmamos con las copas de la noche

En resumen, una historia divertida que hay que leer para pasarlo bien, dejando de lado los tapujos y viéndolo tan sólo como una historia de humor.

Eva R. Evrard



Agharta

el nuevo eslabón de norma

Norma editorial nos sorprende con este nuevo título que sacó para el pasado salón del manga de Barcelona bajo la autoría de Takahal Matsumoto (pseudónimo de Takaharu Matsumoto), en un formato más grande del acostumbrado, con tapa blanda, sobrecubiertas y con las primeras páginas a color (8 de las 240 totales de cada tomo). En total serán 7 tomos a un precio de 8€ cada uno, y aunque no es muy conocida de momento por aquí, habrá que darle una oportunidad, ¿no? A fin de cuentas, últimamente Norma se está portando en lo que a series concierne. Esperemos que el siguiente paso sea arreglar ese temita que nos toca los bolsillos.

Una historia un tanto "rara"

La historia nos sitúa en un mundo desolado, donde apenas queda agua y en el que las bandas armadas toman y hacen lo que desean.

Nuestro protagonista es un joven de 17 años llamado *Juju* que pertenece a una de estas bandas (pese a no estar muy convencido de la actitud de las mismas, que al fin y al cabo es el prota y tiene que tener buen corazón y todo el rollo), pero lo abandona todo al entrar en "la isla suprema" y conocer a *Rael*, una misteriosa chica que posee una fuerza tan descomunal que sólo puede ser controlada con cadenas (y ni así...). Dicha isla es un terreno donde los jefes de las bandas y gente con mucho dinero junto con científicos experimentan para obtener agua (uno de los bienes más preciados del momento). Este lugar tiene unas medidas de seguridad enormes, pero *Juju* y *Rael* logran salvarlas y salir de la Isla.

A partir de ahí, la historia se va complicando y descubrimos a una *Rael* un tanto extraña (habla muy poco y hace lo que le da la gana, pero lo más raro de todo es que necesita agua en muchas cantidades para poder sobrevivir y es capaz de absorber los fluidos vitales de los seres humanos para conseguir ese "agua") y a muchos otros personajes que nos dejarán intrigados (habrá que comprarse el segundo), pero... ¿Quién o qué es *Rael* realmente? ¿De dónde viene esa fuerza? ¿Y esos personajes que aparecen al final del primer tomo, quiénes son?

Los típicos datos técnicos

Takahal Matusmoto es un autor poco conocido en España, no sucediendo lo mismo en su país de origen, Japón, donde es conocido por sus mangas de acción y lucha como **Virtual Fighter** o **2Hearts**, aunque es en **Agartha** donde especializa y forma más su estilo, pasando a ser su mayor obra hasta el momento.

Este manga vio la luz en 1998 en la revista Ultra Jump con muy buena acogida, y de hecho en la actualidad continúa publicándose en estas mismas páginas.

Curiosidades

Para todos aquellos a los que les importe saber qué están leyendo (que siempre es importante), vamos a explicar realmente lo que es Agharta. Lo primero, como dato curioso, Agharta es un club de jazz bastante famoso en todo el mundo, de donde han salido grandes músicos, pero en este caso, Agharta también es un nombre adoptado.

La realidad del nombre se remonta a hace un montón de años. Por aquel entonces, se tenía la creencia de que en algún lugar del mundo existía un sistema de cavernas donde, una vez muertas, las personas más malvadas de este mundo, las que peor se habían portado, eran enviadas en espíritu para volver a morir espiritualmente, sufriendo horribles tormentos y desapareciendo para siempre tras el proceso. Estas cavernas se llamaban Agharta. Pero, ¿qué tiene que ver esto con la historia que nos ocupa? Realmente, de momento no lo sabemos, pero esperamos que la historia vaya por ahí... cuando menos, es interesante.

Y por último

En conclusión, no es una obra muy conocida ni tampoco lo es el autor, pero la historia es interesante y el dibujo de un trazo sencillo y bonito. Y aunque es de Norma y sea un poco caro, el formato está muy bien y vale la pena leerlo. ¿Le daréis una oportunidad?

Yunita



Old Boy

el sabor de la venganza

GUIÓN: GARON TSUCHIYA
DIBUJO: NOBUAKI MINEGISHI
2
OLD BOY
ediciones OTAKU MANGA

¿Qué ocurriría si alguien te secuestrara sin motivo aparente, te mantuviera más de una década encerrado en una especie de apartamentos-prisión y luego te soltara sin más? La respuesta es bien sencilla: se iniciaría el macabro juego de la venganza.

Nuevamente nos encontramos en nuestras estanterías un título del que muy pocos sabían nada. Aunque eso cambiará pronto, ya que este nuevo manga tiene bastante historia a sus espaldas.

La frustración de no saber nada

Oldboy (publicado en ocho tomos por Otakuland, en una de sus ediciones típica a sus bajos precios habituales) es obra de *Garon Tsuchiya*, el cual se encarga del guión dejando el dibujo a *Nobuaki Minegishi*, ambos autores, por qué no decirlo, completamente desconocidos fuera de su patria. *Tsuchiya* propone una idea interesante, un buen planteamiento igualmente bien desarrollado, aunque el núcleo sea una simple historia de venganza.

El protagonista es secuestrado y encerrado en unos apartamentos donde se creó una planta que no consta en los planos arquitectónicos y cuya finalidad es ser usada a modo de prisión. Encerrado sin saber cuál es el motivo ni quién ha decidido pagar por su encierro, nuestro protagonista pasa diez años con la única compañía de un televisor y alimentándose de la comida china que le van entregando por el hueco de la puerta. Hasta que, de repente, lo meten en una gran maleta y lo liberan.

Para él no sólo significa volver a respirar la libertad, sino haber perdido su propia identidad pasada y hallarse con una única motivación en su vida: encontrar a quien lo encerró y saber por qué lo hizo.

Nobuaki Minegishi se encarga de dar vida a los personajes con su dibujo, que a ratos recuerda al de *Urasawa*, especialmente para la caracterización de algunos personajes. Es detallado y bien expresivo, cumpliendo excelentemente con su cometido como catalizador de la historia y los personajes de *Tsuchiya*.

En pocas palabras, **Oldboy** es un manga recomendable para quien busque algo distinto y orientado a un público adulto. Pero la cosa no acaba ahí, ya que por fortuna uno de los mejores directores de cine en la actualidad tanto de Corea como del mundo entero se encargó de adaptar este manga a la gran pantalla. ¿Y cuáles fueron los resultados?

La obra maestra de Park Chan-Wook

Park Chan-Wook impresionó con **Joint Security Area**, una película sobre la línea que separa Corea del Norte y Corea del Sur, sobre soldados de un lado y otro que entablan una amistad ensombrecida por un asesinato. Una película rodada con maestría, con unas actuaciones tremendas y un acabado general excelente.



Sympathy for Mr Vengeance significó su primera película dentro de un ciclo dedicado al tema de la venganza. Un chico mudo y su novia secuestran a la pequeña hija de un empresario, esperando conseguir suficiente dinero para vivir con mayor dignidad y ayudar a la hermana del chico. Pero el plan se tuerce y, en un trágico accidente, la niña perece. Ahora, el secuestrador deberá enfrentarse a la sed de venganza del padre de la pequeña. Una película muy dura, de nuevo magistralmente interpretada y un imprescindible en el cine coreano.

Por último, **Oldboy** alcanza un nivel aún mayor de perfeccionamiento, convirtiéndose, sin lugar a dudas, en una de las películas del año. La crítica se ha rendido ante el detallismo con el que *Park* compone las escenas, o con la sublime interpretación de *Choi Min-Sik* (actor que aparecía en **Shiri**, película de acción coreana comercializada en nuestro país). El guion es fiel al manga aunque hay multitud de concesiones visuales y, personalmente, logra alcanzar niveles a los que el manga no puede llegar. La dureza de este cuento trágico se muestra en cada fotograma, habiendo escenas de una crudeza que algunos estómagos no soportarán y algún planos excelentes como uno en el que el protagonista pelea contra una innumerable hueste de camorristas.

Lo cierto es que no he revelado apenas ningún detalle del guión, que es más complejo de lo que en principio aparenta y en la versión cinematográfica, gracias al trabajo de *Park*, alcanza cotas dignas de una gran tragedia. Poca cosa queda por añadir, pues en mi opinión el manga es recomendable y la película de obligado visionado.

Jaime "Thorin" Munuera

A-I Revolution

la revolución del amor



La editorial sevillana Mangaline ha lanzado al mercado una nueva línea editorial denominada línea económica con motivo del salón del manga de Barcelona.

Ésta consiste en publicar mangas de calidad a un precio apto para cualquiera (3,75 euros). ¿Su contenido? Mangas con argumentos variados para abarcar todo el mercado español, representados de momento por A-I Revolution, Los inventos de Peace Electronics y Coco La leyenda del Halcón. Veamos el primero.

A-I Revolution es un shojo que no acaba de encajar con el estilo tradicional al que estamos acostumbrados, ya que se centra en una temática futurista repleta de robots y conspiraciones. Se publicó por primera vez en Japón en la Princess Comics de la Akita Shoten, llegando, hasta el momento, a un total de 17 tomos, que han tenido un éxito tal que está prevista su conversión a anime.

Con una historia realmente interesante, dotada de grandes toques de romanticismo y mucho humor, este manga es una verdadera delicia. No sólo gracias a su edición cuidada y de gran calidad, sino también a un precio increíble que pretende contentar a todos los bolsillos.

Presione siguiente para empezar

El argumento nos sitúa en un futuro no muy lejano, año 2020, en el que la demanda de robots ha incrementado su número considerablemente. La empresa líder que se dedica a fabricar estas máquinas dotadas de inteligencia artificial (A.I.) es M.G. Company, donde trabaja el doctor *Takamasa Makihara*. Con su última creación, el prototipo *X-1001*, ha revolucionado el mundo de la robótica ya que le ha dotado de tal inteligencia artificial que realmente parece un ser humano (a lo que ayuda su aspecto externo), lo cual puede llegar a crear confusiones. Pero el *Dr. Makihara* quiere poner a prueba al robot en un ambiente totalmente humano, por lo que le pide a su hija, *Midori Makihara* (a quien todos llaman *Sui*), que enseñe al robot a vivir entre los humanos y le demuestre la verdadera esencia de la vida. La joven acepta y le asigna el nombre de *Vermillion*, debido al color rojo de sus ojos.

Todo marcha bastante bien, con algunas escenas realmente divertidas y otras algo más tristes, y en ocasiones parece que es *Vermillion* quien está enseñando a *Sui*, y no al revés. Sin embargo *Vermillion* es tan apuesto y gentil que poco a poco la joven comienza a pensar en él como en un humano.

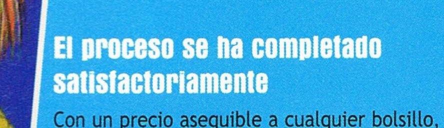
Y para liar un poco más la cosa, pronto comienzan los problemas como parte accesoria del argumento. *Vermillion* tiene la capacidad de conectarse a la red informática sin necesidad de requerir ningún tipo de conexión externa, cosa que despierta el interés de las industrias rivales. Así, los protagonistas deberán soportar las intromisiones del *Dr. Tomohiro Sakaki*, quien había trabajado previamente con el *Dr. Makihara* y cuya finalidad última está por descubrir. Conforme va avanzando la historia, nuevos robots se irán incorporando, como *K1 RA3*, llamado *Kira* por *Sui*, un robot muy atractivo y de carácter algo distante que ha sido creado para cumplir la función de guardaespaldas y cuyo pasado está lleno de rencor; o *AT-6*, robot leal al *Dr. Sakaki* que tiene el mismo aspecto que *Kira* aunque con el pelo más corto y de distinto color.

El argumento no sólo nos da algunas nociones de electrónica y robótica sino que además nos plantea el significado de la vida y los sentimientos, y si éstos son patrimonio exclusivo de los seres humanos. No se trata pues de un shojo rebosante de historias de amor, en esta ocasión el amor es algo accesorio al argumento que se centra sobre todo en la esencia y la naturaleza tanto de los sentimientos como de la vida, ya sea humana o no.



Acerca de...

La autora, *Asami Yuu*, debutó en el año 1992 con la historia **Hana no Sakukoro**, obra recogida en el tomo recopilatorio de historias cortas **Sen no Yume wo Idaite**, que fue publicado Abril del año 2000 por Princess Comics. Posteriormente comenzó a publicar la que es su obra más conocida y que tenemos el placer de disfrutar en nuestro país, **A I Revolution**, publicada por la misma editorial en Junio de 2001. Además ha trabajado como ilustradora en obras como **Silongtou**, de *Shindou Tatsuki*, o **Anubis wa Hohoemu**, de *Toudou Natsuo*, dos *shonen ai* publicados por Shueisha.



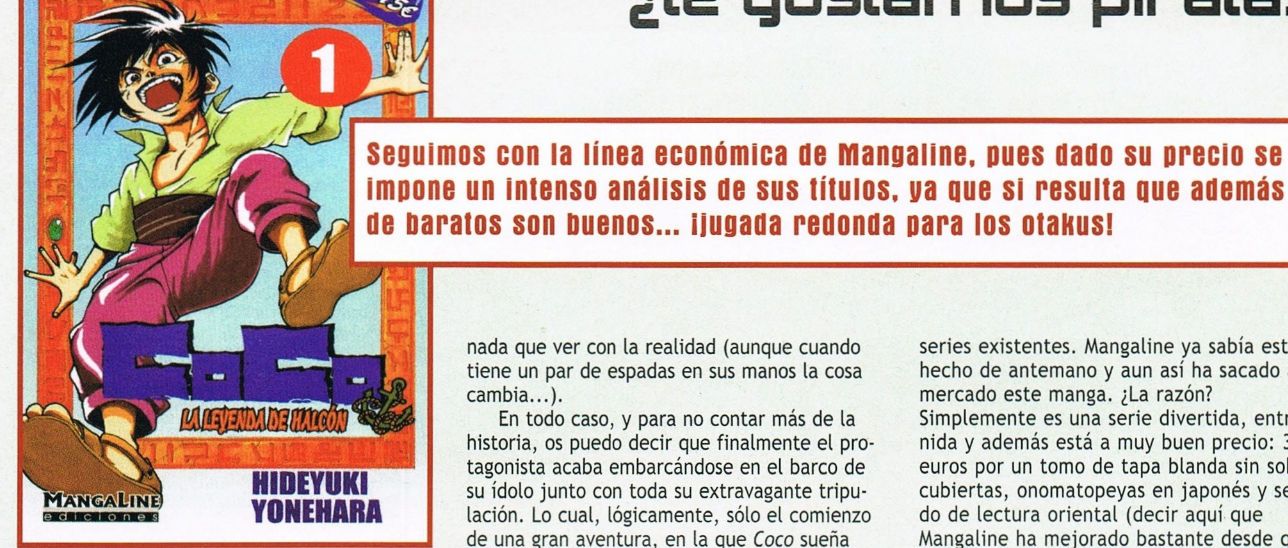
El proceso se ha completado satisfactoriamente

Con un precio asequible a cualquier bolsillo, y un argumento shojo algo distinto al que estamos acostumbrados, este manga es una gran opción para todos los que disfrutan de una buena historia. Y si no te gusta, tampoco habrás perdido mucho dinero ;)

Eva R. Evrard

CoCo y la leyenda del Halcón

¿te gustan los piratas?



Seguimos con la línea económica de Mangaline, pues dado su precio se impone un intenso análisis de sus títulos, ya que si resulta que además de baratos son buenos... ¡jugada redonda para los otakus!

Con los alicientes de su gran éxito en Japón y bajo precio pero los inconvenientes que suponen por un lado que ya se esté editando una obra muy parecida y desde luego mucho más famosa (**One Piece**) y en menor medida el gran número de tomos que la componen (aunque eso últimamente no es demasiado problema) nos llega **Coco y la leyenda del Halcón**, un título desconocido por estos lares que busca hacerse un hueco por méritos propios.

¡Al abordaje!

Todo empieza con la tripulación del pirata *Barts "el loco"* atacando con su barco Stone Head al capitán *Graph*. *Barts* planea hacerse con una extraña figura que puede darles más pistas sobre la Leyenda del Halcón, que habla de una antigua civilización que poseía grandes riquezas. *Barts*, que maneja como nadie dos espadas, tiene a su disposición una tripulación muy fuerte e ingeniosa, por lo que no le cuesta casi nada vencer a su adversario y hacerse con el tesoro.

De ahí pasamos al puerto de Inogasuida, donde se encuentra la peligrosa capitana de la Red Skele, *Spard*, junto a su hijo *Kafel*, amigo del prota y que esconde alguna pista de la leyenda en sus pendientes. En este puerto por supuesto vive el citado huérfano protagonista, *Coco*, quien pasa el día a día robando lo que puede para llevarse algo a la boca, y que está realmente alucinado con las hazañas de *Barts* (obviamente le gustaría ser algún día como él). Pero para su sorpresa, *Barts* desembarca en el puerto y tendrá que vérselas con *Spard*, demostrando que su apodo de "loco" no tiene nada que ver con la realidad (aunque cuando tiene un par de espadas en sus manos la cosa cambia...).

En todo caso, y para no contar más de la historia, os puedo decir que finalmente el protagonista acaba embarcándose en el barco de su ídolo junto con toda su extravagante tripulación. Lo cual, lógicamente, sólo el comienzo de una gran aventura, en la que *Coco* sueña con convertirse en un gran pirata... ¿Llegará a serlo realmente?

Examinando el mapa

Hideyuki Yonehara es el poco conocido por aquí autor de este manga, que comenzó a publicarse en 1997 en la revista Champion Comics. Comparado con obras como **One Piece** cuenta incluso con un estilo gráfico más conseguido, fondos más recargados y más detalles en cada uno de los personajes, y tanto las escenas de lucha como el diseño de personajes están bastante elaborados. Para que os hagáis una ligera idea, y siempre hablando de manera subjetiva, el estilo gráfico parece una mezcla entre **Angel Sanctuary** y las obras de *Akira Toriyama* (salvando las distancias). Sé que es difícil de creer, pero no hay más que echarle un vistazo para comprobar que **Coco y la leyenda del Halcón** no cuenta con un estilo gráfico cualquiera para ser un shonen, que además le viene como anillo al dedo a la serie, cargada de acción y emoción.

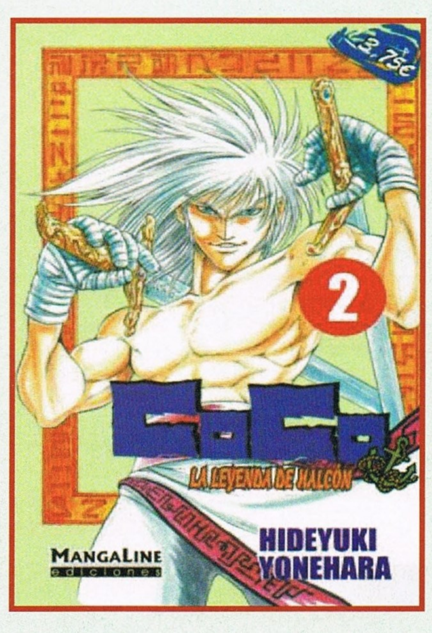
El problema está, comparándola con **One Piece** (por el hecho de que ambas tratan la temática de los piratas), en que se presenta un poco típica y no cuenta con el carisma y nivel de humor de *Luffy* y sus amigos. Aunque esto no quiere decir que no puedas pasar un buen rato leyéndola, en absoluto, puesto que en Japón han salido ni más ni menos que 29 tomos a la venta e incluso la serie cuenta con una versión animada.

Repartiendo el botín

Coco y la leyenda del Halcón no pasará a la historia del manga como una de las mejores series existentes. Mangaline ya sabía este hecho de antemano y aun así ha sacado al mercado este manga. ¿La razón? Simplemente es una serie divertida, entretenida y además está a muy buen precio: 3,75 euros por un tomo de tapa blanda sin sobrecubiertas, onomatopeyas en japonés y sentido de lectura oriental (decir aquí que Mangaline ha mejorado bastante desde que naciera hace ya algún que otro año; no hay más que ver la claridad y nitidez de las páginas y tramas, y compararlas con las que sacaban en sus inicios).

Ahora os toca a vosotros decidir, pues vuestro es el dinero, pero hay que decir que, aunque existen en el mercado actual decenas de series, nunca está de más una a tan buen precio. Y si os gustan los piratas... ¡no os lo penséis ni un segundo más!

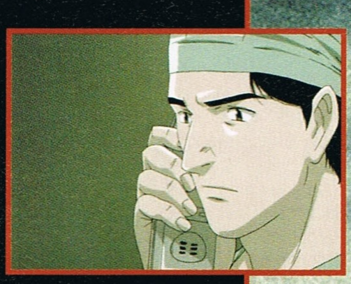
Pedro López [Sirinae]

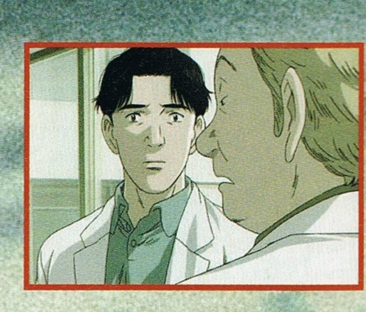


Monster

Treinta y seis números. Se dice pronto. Tres años quedándome cada mes con la boca abierta y los dientes largos esperando a que saliera el siguiente número. Cada mes abalanzándome sobre el nuevo cómic que había comprado un par de minutos antes. Y fueron treinta y seis.







Ahora se ha terminado y queda para la posteridad, y es por eso por lo que hemos decidido hacer una valoración global de la serie para que los que no la hayáis seguido os hagáis una idea de qué es lo que hizo que de pronto apareciera tanto Seinen por ahí.

WARNING: SERIOUS ARGUMENT AHEAD

Esta parte estaba pensada para más adelante pero realmente es lo que determinará si lees el resto del artículo o no, así que merece la pena aclararlo cuanto antes. **Monster** es un "Seinen", y "Seinen" significa "manga para adultos". Eso no quiere decir que tengas que tener 18 años para leerlo, ni que sus páginas estén repletas de chicas desnudas realizando todo tipo de actividades sexuales voluntaria o involuntariamente, bañadas o no en litros de fluidos corporales, con censura o sin ella. No, significa que su temática va orientada a gente de una cierta madurez mental, así que si lo que buscas son fruteros propinando patadas de kung-fu o colegialas enamoradas del vecino de su profesor vete pasando de página. **Monster** no sólo es realista (no, no hay monstruos), sino que además es completamente seria. De hecho, no hay ni un solo chiste en toda la obra.

Esta sección del manga estaba muy abandonada en nuestras tierras hasta que a los señores directivos de Planeta deAgostini les dio por probar a ver qué pasaba y comenzaron una colección de obras llamada Biblioteca Pachinco con **El Almanque de mi Padre** y la que nos ocupa en estas páginas. El éxito que tuvieron abrió toda una rama de mercado hasta entonces ignorada por las editoriales, y ahora ya son varios los títulos que podemos encontrar parecidos en editoriales como la propia Planeta, Glénat, Ponent Mon, Ivrea o incluso Otakuland. Pero volvamos al tema del artículo.

EL SR. URASAWA

Naoki Urasawa, nacido en 1960 en la ciudad de Tokio, comenzó a dibujar mientras estudiaba. Accedió como profesional al mundo del cómic tras ganar un concurso de la editorial Shogakukan a sus 22 añitos, y se puso a dibujar historietas cortas durante un par de años hasta que en 1985 empezó con **Pineapple Army** (guionizada por *Kazuya Kudo*, y publicada en España allá por el Pleistoceno). La terminó en 1988 y empezó a dibujar **Yawara!** (aquí se emitió el anime, al que se llamó **Cinturón Negro**) y **Master Keaton** (con guión de *Hokusei Katsushika*), con lo que se puso a trabajar con dos series a la vez. En 1993 terminó con **Yawara!** y empezó con **Happy!**, y en 1994 acabó con **Master Keaton** y comenzó con **Monster**, siendo en 1999 cuando termina **Happy!** e inicia **20th Century Boys**, publicada recientemente dentro también de la Biblioteca Pachinco (y recientemente comentada en Minami) y con la que *Urasawa* sigue en la actualidad, pese a que también ha estado trabajando en **Pluto**, una obra donde utiliza un personaje de **Astro Boy** de *Osamu Tezuka* (empezó en septiembre de 2003).

También ha publicado **Jigoro!**, **NASA** y **Keaton´s Zoology**.

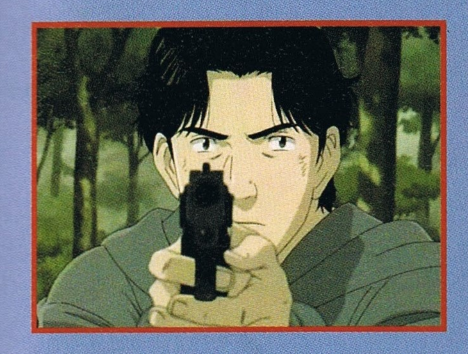
LA VIDA ES INJUSTA

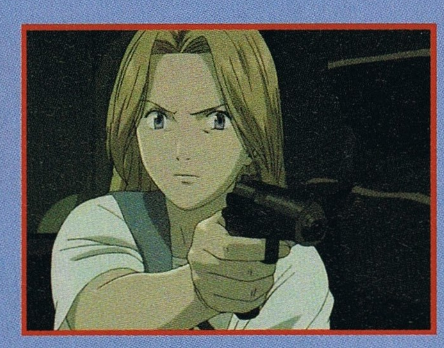
Kenzô Tenma es un neurocirujano japonés al que le va todo muy bien: es el más respetado en el hospital de Dusseldorf, Alemania (sí, Alemania), está prometido con la hija del director, disfruta con su trabajo y tiene el futuro asegurado. Todo marcha sobre ruedas hasta que un suceso le hace replantearse si dar preferencia a su jefe o a sus principios. Decide hacer caso a su sentido de la justicia y operar a un niño que entra en la consulta en lugar de abandonarlo a una muerte probable y encargarse del alcalde (que había entrado más tarde) como le ordena su jefe. Acaba por salvar la vida al niño, pero a costa de romper el compromiso con su prometida, de ser degradado en el trabajo y de ser considerado sospechoso de la repentina muerte del director del hospital. Pero la peor parte viene cuando *Tenma* se da cuenta años más tarde de que aquel niño que salvó es en realidad un asesino en serie al que tiene que parar los pies de un modo u otro.

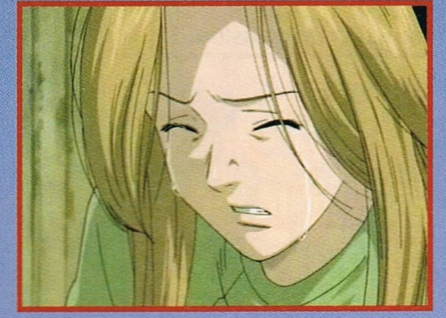
La trama de este thriller psicológico se hace amena al principio y va desvelando pedacitos de historia de manera uniforme conforme ésta va avanzando hasta llegar a un final demoledor. Quizá el rasgo más característico del argumento es que se tratan un gran número de historias paralelas protagonizadas cada una por un personaje diferente, muy bien llevadas y que aunque comienzan muy diferenciadas pero poco a poco se van entrelazando hasta fundirse todas antes o después entre sí y con la principal. Se llega al punto de no saberse prácticamente nada del protagonista en algunos números. Cada número, cada capítulo, da una respuesta pero plantea nuevas incógnitas.

EL MANGA

El dibujo del manga tiene una estética muy sencilla, con pocos trazos pero al mismo tiem-








po claros y bien definidos, lo que permite dar un alto nivel de detalle y una expresividad facial poco frecuente. Las figuras humanas están completamente proporcionadas de acuerdo a la realidad, algo raro tratándose de manga.

Guionizado y dibujado por *Naoki Urasawa*, el manga consta de 36 números de unas 50 páginas en blanco y negro, encuadernadas en tapa blanda. Fue publicado por Planeta deAgostini en la colección Biblioteca Pachinco de noviembre de 2001 a octubre de 2004 a un precio de 4,15€ del número 1 al 20 y a 4,50€ del 21 al 36.

EL ANIME

El éxito que supuso **Monster** tanto en Japón como fuera de sus fronteras acabó derivando en la realización de una serie de animación. Dos de sus anteriores trabajos, **Yawara** y **Master Keaton**, ya tenían sus respectivas series animadas, así que el pasado mes de abril se estrenaba en las televisiones japonesas la serie de **Monster** realizada por Madhouse (**X**, **Metrópolis**, **Perfect Blue**). Los encargados de llevar a la pequeña pantalla **Monster** son viejos conocidos de *Urasawa*, pues habían animado **Master Keaton** en 1998, incluso *Yoshikaki Kawajiri* (el director de **Ninja Scroll** y **Vampire Hunter D: Bloodlust**) había dirigido un capítulo de las andanzas del arqueólogo creado por *Urasawa*. Si fijamos nuestra atención en el equipo, nos encontramos nombres como *Kousaka Kitaro*, director de animación de **El viaje de Chihiro** y director de **Nasu**. Por no hablar de la banda sonora realizada por *Kuniaki Haishima* (**Gasaraki**, **Spriggan**), que cuenta con la colaboración estelar de *David Sylvian* (el inolvidable intérprete de **Forbidden colours** de *Ryuichi Sakamoto* en *Feliz Navidad Mr Lawrence*) en *For the love of life*, el ending de la serie.

Con unos diseños fieles al manga y una calidad de animación destacable, la versión animada de **Monster** es un digno reflejo del manga. Sobre todo destaca el diseño de personajes, que hace honor a la compleja y trabajada caracterización que de ellos hizo *Urasawa*, un diseño expresivo que nos arrastra en sus dramas personales en este *thriller* de suspense.

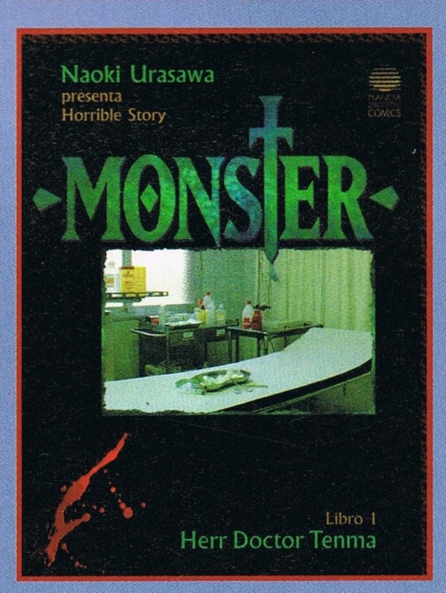
Sin embargo, lo que acaba destacando y centrando la atención de **Monster** es su trama; la misma que nos mantuvo en vilo durante los 36 números en los que se publicó el manga (en España, claro), y que ahora lo consigue en los 70 capítulos de los que se compone la animación.

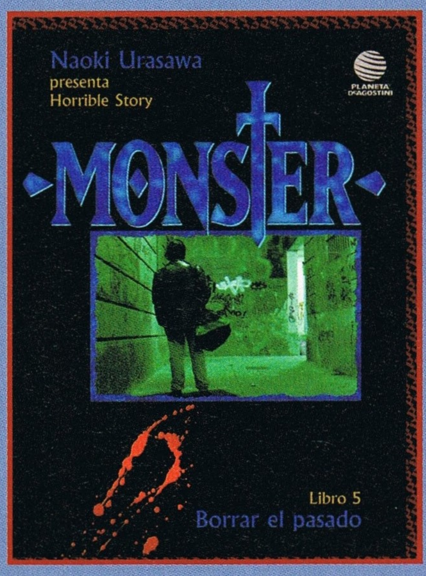
EN POCAS PALABRAS

Cuando se propuso hacer un artículo sobre **Monster** nosotros nos ofrecimos voluntarios, pero preguntamos si había algún redactor al que no le hubiera gustado la serie para que diera un punto de vista opuesto y tuvierais dos extremos para crearos una opinión partiendo de una posición neutra. No encontramos a nadie. No en vano ganó el Premio Cultural Osamu Tezuka y el Premio Shogakukan.

Si te gustan las cosas serias, éste es tu cómic. Si no estás seguro, es un buen punto de partida. Y si realmente no te interesaran no hubieras leído este artículo. Así que de ahora en adelante si alguien empieza a soltar tópicos relacionados con el manganime, que si los japos siempre hacen las cosas de este modo o del otro, dejadle **Monster**. Pero preparaos para que os pida más.

Manuel D. "LLO" y Marta "Tinuviel" Munuera



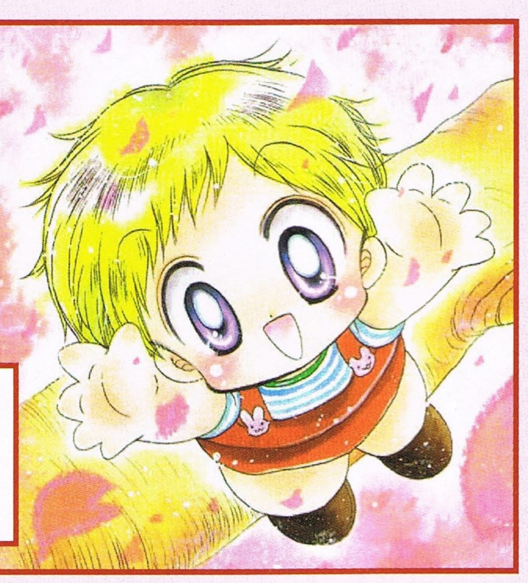


UFO BABY

un manga con bebé a bordo







Hace ya mucho (pero mucho) que en Minami os hablamos del título que nos ocupa, pero el tiempo y las circunstancias han querido que sea necesario volver a comentar, y esta vez en profundidad, la serie.

Hace no muchos años se creía que publicar un shôjo era un suicidio editorial; la manera más segura de acabar en la calle, y tener que quemar los tomos no vendidos para sobrevivir al invierno. Al fin y al cabo, todo el mundo sabía que el shôjo manga era un género dirigido a las chicas, que la mayoría de los consumidores de manga eran chicos, y que las chicas no compraban tebeos, etcétera.

Sin embargo, tras unos valiosos experimentos como ese **Promesa** de Planeta allá por los tiempos en los que Minami era un fanzine, todo fue llegar **Marmalade Boy** (o mejor dicho, **La familia crece**) y la situación dio un vuelco de los gordos. De ser considerado un género "menor", los shôjos han conquistado la mayoría de las estanterías en las tiendas (a veces parece que sólo hay shôjos y algunas historias de samuráis, por cierto). Cada salón del cómic, manga o similar trae consigo un par de colecciones nuevas, llenas de adolescentes con los ojos estrellados, pétalos y chicos inaccesibles o no tanto.

ORÍGENES SIMILARES

Pero esta **UFO Baby** de la que os estoy hablando tanto es ligeramente distinta al resto de sus hermanas de género, aunque al principio pueda ser lo más típico que uno pueda echarse a la cara... aunque deberíamos empezar por el principio.

Cuando empezamos a leer nos encontramos con que la protagonista, *Miyu Kozuki*, se ve obligada a compartir casa con un chico, guapo pero ligeramente insoportable, llamado *Kanata Saionji* debido a la irresponsabilidad de los padres de ambos chicos (no, no se lían y viven juntos, sino todo lo contrario). En este momento, cualquiera pensaría en tirar el tomo a la basura y demandar a la autora, *Mika Kawamura*, por plagiar a *Wataru Yoshimizu*, pero si es vuestro caso, os recomiendo tener un poco más de paciencia, porque justo entonces el argumento da un volantazo y toma una nueva dirección.

UN PLATILLO VOLANTE VA...

Precisamente, justo cuando más se parece la historia a la-que-ya-hemos-mencionado precisamente surge de la nada un mini-platillo volante, y se va a estrellar en la residencia de *Miyu* y *Kanata*. Cuando estos van a mirar encuentran un pequeño extraterrestre... muy, muy pequeño. Tan pequeño como pueda serlo un bebé de unos pocos meses. Con él, hay un peluche parlante... digo, no, una mascota-niñera de nombre *Guau-miau*, encargado de entretener y proteger al bebé, siendo esta mascota-niñera quien explica a los protagonistas que un agujero espacio-temporal -como los que hay en el triángulo de las Bermudas- se los tragó, a él y al señor *Lou* (el bebé), cuando salían a dar un paseo y los transportó desde el lejano, lejanísimo planeta OT (¿Operación triunfo? Brrr... miedo me da pensarlo) hasta la Tierra, más concretamente Japón (y es raro, porque en las pelis estas cosas siempre pasan en EEUU ^_^U).

UNA FAMILIA DE CUATRO AL INSTANTE

Superada la sorpresa inicial, *Miyu* y *Kanata* se encuentran en una encrucijada: ¿qué deben hacer con los visitantes inesperados? La lógica diría que los entregasen a las autoridades y que ellos se encarguen, pero las autoridades tienen la irritante manía de diseccionar todos los alienígenas que encuentran (al menos eso dicen en **Expediente X**). Por otra parte, *Lou* duerme tan tranquilo en su compañía... Puede que venga de otro planeta, pero, después de todo no es más que un bebé indefenso, muy lejos de sus padres... igual que ellos, después de todo. De modo que *Miyu* y *Kanata* toman la decisión de cuidar de *Lou* y *Guau-Miau* hasta que llegue la misión de rescate del planeta, tarde lo que tarde... y puede tardar bastante.

LA COMEDIA ESTÁ SERVIDA

Así pues, lo que podía ser un culebrón más (chica conoce chico, ex-novia de chico se entromete, amigo de infancia de la chica también se entromete, primo del amigo se empeña en cortarle el pelo a todo el mundo... lo típico, vaya) se convierte en una comedia. Una comedia que se desarrollará durante nueve tomos, mezclando adolescentes con bebés, extraterrestres caraduras, chicas celosísimas, "mangakas" chifladas, niñas demasiado echadas para adelante para su edad, juguetes alienígenas, etc. No llega a la altura romántica de otras "joyas" del género, pero lo que pretende no es eso, sino divertirnos y conmovernos incluso en según qué momento.





EL ANIME: CHICA CONOCE CHICO, Y BEBÉ, Y MASCOTA Y...

Como ya ha dicho antes, desde **Marmalade Boy** el shôjo no había vuelto a hacer aparición en las televisiones nacionales... tal vez porque apenas echan anime por las televisiones nacionales, pero esa es otra historia y deberá ser contada en otro momento. Sea como fuere, la cuestión es que, una vez más, podemos ver una historia de shôjo manga en nuestros televisores.

Pero quien se crea que **Daa! Daa! Daa!** (o **UFO Baby**) es lo mismo que esa serie, está muy equivocado. Cierto que *Miyu Kozuki* es igual de patosa que *Miki Koishikawa*, que *Kanata Saoinji* tiene más o menos la misma cara de palo que *Yuu Matsuura* y que por cosas del argumento, los dos viven bajo el mismo techo, pero mientras **La familia crece** (tanto monta, monta tanto) es un culebrón animado, **UB** pertenece a un sub-género dentro de los shôjos, el de adolescentes con niño.

Sí, no me miréis así, que no me lo estoy inventando. Este no es el primer anime en el cual unos adolescentes tienen que cuidar de un bebé, o un niño más pequeño que ellos. El primero que me viene a la cabeza es **Mama wa shôgaku 4 nensei** ("Mamá está en 4º de primaria") de principios de los noventa, pero ha habido otros, como este **UFO Baby**, **Akachan to boku** ("el bebé y yo"), o más recientemente, **Aishiteru ze Baby** ("Te quiero, baby"). Si hasta las protagonistas de **Mágica Doremi** también acababan teniendo un bebé a su cargo en las últimas temporadas. Ignoro cuál será la razón, pero parece claro que las historias de bebés y adolescentes quedan bastante bien en la pantalla.

Me imagino que fue esa la razón por la que se decidió animar las aventuras y desventuras de *Miyu Kozuki*, *Kanata Saionji*, *Guau-Miau*, *Lou* y compañía. Sin embargo, en el proceso de adaptación-animación fueron cambiando unas cuantas cosas. Aunque suene un poco fuerte, es algo normal; cuando se anima un manga que aún se está publicando, lo normal es el anime se "desvíe" en algunas partes para no "pisar" la historia, o porque a los guionistas les da por ahí, a saber.

De todas maneras, esto ya ha pasado en varias ocasiones; sin esforzarme mucho recuerdo los casos de **Karekano**, **Rurô ni Kenshin**, el mismo **Marmalade Boy**, etc.

En este caso, los mayores sacrificios han recaído sobre el hermano de *Momoka*, desaparecido completamente en el anime (y eso que tiene un papel muy importante en el manga). Para compensar tenemos una mayor presencia de *Mikan Nakamura* (la caricatura de la mangaka), de los amigos de los protagonistas (*Nozomu*, *Aya*, *Nanami*, *Sanda*, la terrible y dulce, *Christine Hanakomachi*, la impagable *Banda Malvada*...). Lo malo es que estos cambios hacen que las historias se repitan un poco: *Mikan*, *Hosho* o los padres de Miyu aparecen de repente y meten a *Miyu* y *Kanata* en un lío, con *Chris* apareciendo de improviso y amenazando con destruir algo por culpa de sus celos... Lo bueno es que, por muchas veces que pase, siempre será más divertido ver el nuevo lío que provoca *Seiya Yaboshi* (el vagabundo especial, según él) que al enésimo chico tirándole los tejos a *Miki Koishikawa*.





AJUSTANDO EL PAÑAL

¿Mi consejo? **UFO Baby** está recomendado a todas aquellas personas que creen que un shôjo puede ofrecer algo más que las mismas tramas una y otra vez. Quienes creen que **Please Save My Earth** o **Karekano** no son la excepción que confirma la regla. Y sobre todo, quienes crean que en los shôjos, aparte de las flores de cerezo, también pueden volar los bebés.

Jaime Ortega

P.D.: Por cierto, ¿os habéis fijado en que los padres de *Miyu* se llaman, precisamente *Miki* y *Yuu*? ¿Casualidad? ¿Expediente X? Teniendo un extraterrestre en la familia, cualquier cosa es posible...



DIGIMON

la vuelta a los orígenes

Los monstruos digitales vuelven a adueñarse de nuestras pantallas, y es que Televisión Española, entre rumor y rumor de que ya no van a volver a emitir más anime, ha decidido reemitir la serie (a través de La2).



"¿¿¿OTRA VEZ???", pensaréis muchos. Y no, no os falta razón, desde luego. **Digimon** no es precisamente una novedad en nuestro país, apenas esconde secretos para nadie, pero hay que recordar que nuestro mundillo no es algo estático e invariable, sino que continuamente se van incorporando nuevos aficionados, así que vamos a intentar, como siempre, hacer algo nuevo desde aquí. Vamos a tocar los puntos básicos para comprender esta serie, y vamos a profundizar en esos aspectos quizá no tan conocidos. Os aseguro que hay mucha tralla que sacar de esta serie... tranquilos, hay tiempo ^^.

Lo básico

Vamos a empezar por un poco de historia. **Digimon** nos cuenta la historia de siete niños, cinco chicos (*Tai*, *Izzy*, *Matt*, *Joe* y *TK*) y dos chicas (*Sora* y *Mimi*), que están de veraneo en un campamento. De pronto, ante ellos, aparecen siete dispositivos digitales, artefactos de los que en principio no tienen ni idea pero que, por alguna extraña razón, los transportan a un mundo diferente, a un mundo nuevo donde se encuentran con... unos bichos con forma de bolas que dan botes. Pese a lo que muchos estaréis pensando, no son porings, sino que son los digimons que dan título a la serie. Criaturas que, gracias al entrenamiento recibido de un humano, pueden evolucionar a fases más poderosas. A partir de ese momento, una serie de acontecimientos vendrán a suceder a los compañeros, que tras duras pruebas de valor, de fe y de conocimiento sacarán adelante con ayuda de sus digimons, salvando ambos mundos (el digital y el real). Podría contaros la historia... pero seguro que ya os la sabéis, así que vamos a avanzar poco a poco desentrañando los entresijos del tema.

Empezamos

Y un principio es un principio, así que toca hablar de esos datos tan curiosos: los datos técnicos. Bien, estamos hablando de una serie de la Toei de 54 capítulos, con una duración cada uno de media hora aproximadamente. El director y tal es *Hiroyuki Kakudou*, responsable también de **Magical Tarugo-kun** y del storyboard de **Hellsing**. La idea original ha sido, como muchos sabréis pues es el primero que aparece en los créditos, *Akiyoshi Hongo*, quien además se ha encargado de dar forma a esas ideas llevando los pinceles en la mano junto a *Kaysuyoshi Nakatsuru*, diseñador también de los personajes de **Dragon Ball GT**. ¿Qué más datos podríamos dar? Puf, pues así técnicos y tal poco más... que se estrenó en Japón el 23 de marzo de 2000, y en los EEUU el 24 de junio del mismo año, que en España ha sido distribuida por Arait, que además de emitirse en La2 también lo ha hecho en Fox Kids, y que su página oficial es http://www.toei-anim.co.jp/tv/dejimon/ por si queréis más información y tenéis un mínimo de

idea de japonés. Mínimo se entiende para comprender... que hay algunos que creen que por saber que "sayonara" es "adiós" pueden acusar a los profesionales de "malos traductores" :P (lo siento, era inevitable, tenía que decirlo xD).

¡Y nos metemos en materia!

Pues como ya dije hace unos cuantos renglones, poco queda que no se haya dicho sobre **Digimon** en **Minami**. Pero queda, y creo que suficiente como para llenar estas cuatro páginas. Por de pronto, y si los dioses de la maquetación deciden sonreírnos un poco, este artículo lo podréis ver con varios cuadros aclaratorios y esquemitas que vendrán muy bien para la comprensión de ciertas cosas que escritas no quedan tan claras. Así que podéis seguir fácilmente las explicaciones que intentaré daros.

Y ahora vamos a hablar de un tema importante y que a mucha gente gusta: el tema de asociar "sentimientos" a personajes. Sí, a todos nos mola, sobre todo de peques, que a fin de cuentas es a quienes va esta serie, porque es más fácil identificarse y sentirse protagonista. "Yo soy *Tai*, porque soy muy valiente", "Y yo quiero ser *Mimi*, porque soy muy dulce e inocente", "Pues yo *Matt*, porque creo mucho en la amistad". Todos sabemos que con 11, 12, 13 años, queremos ser *Tai* porque es el líder, *Mimi* porque es la guapa y *Matt* porque es el chulo guay, pero aun así nos gusta el rollo de los emblemas. Hablando de lo cual, espero que uno de los recuadros sea precisamente ese, el de los emblemas. Así que, sin más dilación, voy a pasar a describir a todos los personajes. Con pelos y señales, así que ojito si sois nuevos porque os voy a destripar bastantes detalles y secretos.

Sora Takenouchi: Hasta las narices de que siempre se empiece por los chicos, vamos a hablar primero de *Sora*, una chica bastante comprometida con lo que le rodea y muy amigable. A veces tiene problemas, al ser tan sobreprotectora, y se carga a sí misma con mucha culpa cuando algo sale mal. Pero poco a poco logrará sobreponerse a ello. Tal es así, que su emblema es el del afecto.

Piyomon: El digimon compañero de esta chica, que hará que se dé cuenta de muchas cosas, entre ellas, el por qué de ese emblema en su poder. Sus fases son: *Yokomon*, *Piyomon*, *Birdramon*, *Garudamon*, y *Phoenixmon* (sí, ya no es ningún secreto, así que aunque no salga en la serie mencionaremos las ultradigievoluciones de todos).

Tai Kamiya: Bueno, vale, ahora el protagonista, que hablando de **Digimon** sería el equivalente a "el chico de las gafas". *Tai* es un líder nato, bastante lanzado e impulsivo, pero como siempre, falto de sesera. No obstante, es un buen chaval, jugará bien sus cartas y llevará al grupo a un final digno de rubricar. Su emblema es el del valor, que gana por méritos propios.

Agumon: Un pequeño dinosaurio que domina la habilidad del fuego, gracias a lo cual en más de una ocasión saca al grupo de las ascuas, por paradójico que parezca. Durante sus evoluciones, es *Koromon*, *Agumon*, *Greymon*, *Metalgreymon* y *Wargreymon*.

Koushiro Izumi: Más conocido como *Izzy*, el cerebrín del grupo. Siempre unido a su ordenador portátil, que queráis o no, en un mundo digital es una herramienta que ayuda bastante. Como muchos sabréis ya, y como lógica consecuencia de lo ya expuesto, su emblema es el del conocimiento, un arma quizá infravalorada en otras series y que realmente merece mención... pese a los pocos momentos de protagonismo que tiene.

Tentomon: Un digimon mecánico, el único del grupo por cierto, que será la parte impulsiva de *Izzy*. Sabrá poner acción allá donde *Izzy* intenta poner raciocinio sin éxito. Podría decirse que es un complementario perfecto para su compañero, seguramente, los mejor complementados. Sus fases son *Motimon*, *Tentomon*, *Kabuterimon*, *Megakabuterimon* y *Hérculeskabuterimon*.

Mimi Tachikawa: La chica chic del grupo, la más guay, a la moda, fashion... quejica, malcriada y mimada también. Sin embargo, pese a todo esto, tiene unas ideas muy claras y sabe bien lo que hay que hacer en determinados momentos. Tiene mucha confianza en sus compañeros, lo que le adjudica el emblema de la inocencia. Nunca se separa de su gorro de vaquera.

Palmon: Si *Tentomon* era el único digimon mecánico del grupo, *Palmon* es el único vegetal. Sobra decir que todos los demás son animales, por cierto. Esta pequeña plantita es completamente compaginable con *Mimi*, igual hasta en las formas. Y dicen que los polos similares se repelen, algo que no dejará de apreciarse en esta relación. Sus fases son *Tanemon*, *Palmon*, *Togemon*, *Lilymon* y *Rosemon*.

Joe Kido: El mayor del grupo, bastante sensato y muy racional, el típico que lleva todo a extremos. Al ser el mayor del grupo, considera que es su responsabilidad cuidarlos a todos, que tienen entre 9 y 11 años. Su emblema, que por cierto le va que ni pintado, es el de la sinceridad.

Gomamon: De nuevo, una relación simbiótica. Quizá son los dos compañeros que peor se llevan de todo el grupo, siempre enfadados, picados y enfurruñados, pero poco a poco, el uno al otro se van enseñando nuevas formas de conducta, aprendiendo a convivir y formándose como equipo. Sus fases son *Pukamon*, *Gomamon*, *Ikkakumon*, *Zudomon* y, aquí hay debates entre *Marineangemon*, recordemos, digimon compañero de *Henta* en **Digimon Tamers**, o *Plesiomon*. Personalmente, me inclino más por la primera teoría.

Matt Ishida: El chulo co protagonista de la historia, rival del personaje principal (*Tai* en este caso) por excelencia y el que más quieren ser los niños, claro. Sus padres se separaron siendo él aún pequeño, así que tuvo que endurecer su carácter y ser fuerte por su hermano pequeño (*TK*). Bajo esa capa de dureza, sin embargo, hay un corazón preocupado por la gente a su alrededor, lo que le granjea el emblema de la amistad.

Gabumon: El compañero de *Matt* es un pequeño digimon con un manto de pieles como abrigo bastante amigable, que enseñará a *Matt* que la preocupación por los demás no incluye el deber de hacerlo todo por sí mismo, y mucho menos ser sobreprotector, cosa que ocurre con su hermano, *TK*. Sus fases son *Tsunomon*, *Gabumon*, *Garurumon*, *Weregarurumon* y *Metalgarurumon*.

Takeru Takaishi: Para los compañeros, *TK*, el infante del grupo y bastante protegido. Su digimon es el último en evolucionar, pero logra un poder que ninguno de ellos consigue, derrotando en el último momento a *Devimon* y sacrificándose a la vez. Se siente un poco agobiado por su hermano, pero es demasiado bueno como para decírselo, aunque aprenderá a valerse por sí mismo a lo largo de la serie. Su emblema es el de la esperanza.

Patamon: Un pequeño digimon de tipo dato (los demás son tipo vacuna, y no os confundáis con lo de animal-mecánico-vegetal, que eso es la forma física) que acompaña a *TK* por el mundo digital. Se siente un poco acomplejado al ser el único que no digievoluciona, pero al





final, lo logrará, siendo sus fases *Tokomon*, *Patamon*, *Angemon*, *Magnangemon* y *Seraphimon*.

Hikari Kamiya: Pues sí, hermana del protagonista, se lleva la sorpresa de su vida al descubrir que es el octavo niño elegido, el niño que faltaba para unir al grupo y poder vencer a los malos. Su incursión en el grupo es vital, crucial para algunos puntos de la historia. Su emblema es el de la luz.

Gatomon: Si hay algún digimon que se salte las normas, es este. Para empezar, *Gatomon* es la tercera fase de evolución, siendo las dos anteriores *Nyaramon* y *Salamon*, y esta última la de novato. Lo que pasa es que posee un anillo mágico que le otorga el poder suficiente como para permanecer en esta fase como si fuera normal. Hay que decir que, al principio, su alineación es maligna, estando al cargo de *Myotismon*, pero luego aclara sus sentimientos y se convierte en el digimon de *Kari*. Sus dos siguientes fases son *Angewomon* y *Holydramon*.

Y hasta aquí lo que podemos decir de los buenos protagonistas. Vamos con los malos, que son muchos y variados.

Devimon: El primer malo con el que se topan se encuentra en la isla Fill, y es un digimon con forma de demonio que da bastante miedo y se las hace pasar canutas a los chicos. Su poder radica en unas ruedas negras que se incrustan en los digimons de toda la isla y les hacen completamente malvados y descontrolados (las predecesoras de los anillos negros de **Digimon 02**) y que meten en más de un lío a los compañeros. Por otro lado, usa su poder para manejar como quiere al pobre *Leomon*, que entre las posesiones de *Devimon* y las desposesiones gracias al dispositivo digital, acaba con la cabeza hecha un bombo. Estas posesiones le hacen cambiar tan radicalmente de carácter que llega a enfrentarse con *Centarumon*, su compañero guardián.

Ogremon: Mano derecha voluntaria de *Devimon*, que lucha a su lado de motu propio. Le fastidia mucho que su amo use a *Leomon*, pues es su máximo rival y no ansia más que vencerle, pero debe luchar a su lado. Al final, *Ogremon* resultará un buen tipo y todo.

Etemon: Un digimon curioso, con forma de mono embutido que se cree el rey del escenario y va a todas partes con su caravana, dispuesto a dar conciertos. Su ansia de poder no tiene límites, pero los buenos le darán un escarmiento de los grandes gracias a un hada digimon, *Piximon*, que les ayuda bastante a lo largo de la serie.

Demidevimon: Pues sí, tiene toda la pinta de ser la fase anterior a *Devimon*. Acólito de *Myotismon*, encargado de apoderarse de los emblemas antes de que los chicos consigan aprender a usar su poder. Al final sólo será una mota que apartar de la hoja, pero tiene su importancia, pues es el previo a uno de los malos más malos de toda la saga: el que viene ahora.

Myotismon: Como acabo de decir, el digimon malvado por excelencia. Al menos hasta cierto punto. Su forma vampírica le otorga sin duda un carisma y un respeto que más de uno quisiera, y su poder es incalculable. No tiene problemas en vencer a los digimons en su tercera fase. Como dijimos antes, tiene bajo su poder a *Gatomon* (aparte de *Demidevimon*), a quien encomienda la tarea de ir a Tokio a matar al octavo niño elegido. Este digimon, por cierto, es de los que se niegan a morir, apareciendo más tarde como *Venos Myotismon* y en sagas posteriores como *Malo Myotismon*. Pero ninguna de esas formas es tan atractiva como la del *Myotismon* original.

Metalseadramon: Y empezamos con los mejores, los más malos, los más chulos: los Amos Oscuros. Llegados a un punto de la historia, vencido ya *Myotismon*, todos deben volver al mundo digital (sí, le vencen en Tokio), el mundo digimon se ve aplacado por el poder de cuatro mandatarios que han dividido el territorio a sus anchas, en cuatro secciones: el mar, la ciudad, el campo y la oscuridad. *Metalseadramon* es el primero de ellos al que deben enfrentarse, una temible serpiente marina a la que prácticamente es imposible atravesar o destrozar. Posee un potente rayo en lo que podríamos llamar su hocico.

Puppetmon: Un digimon travieso en exceso, digamos. Le gusta jugar con fuego, y no duda en hacerlo con el pobre *TK*, que debe sufrir la maldad de sus chanzas. Su forma de muñeco (se parece a *Pinocho*) le da bastante agilidad, y su poder para manipular gracias a sus hilos a sus oponentes lo convierte en un ser terrible.

Metaletemon: Pues hacemos un inciso en los Amos Oscuros para mencionar a este personaje. Resulta que, como viene siendo tradición, *Etemon* no murió del todo, y digievolucionó hasta esta fase, *Metaletemon*. Sin embargo, su aparición no es muy duradera, pues un *Leomon* ¡que tampoco había muerto! aparece, digievolucionando en *Saberleomon* venciéndolo de una vez y para siempre, aunque muriendo él también. Cosas que tiene la vida (pobre *Leomon*, es el digimon que más muere a lo largo de las sagas, pues recordemos que corre igual suerte en **Digimon Tamers**).

Machinedramon: Seguimos con los Amos Oscuros, y esta vez le toca a esta máquina (nunca mejor dicho) de matar. Tan grande como una montaña o dos, el final de este digimon es cuando menos curioso, pues aunque el golpe de gracia se lo dé *Wargreymon*, el mayor mérito se lo llevan los denominados basura entre los digimons: los *Numemons*. Aun así, es uno de los combates más destructivos de la saga.

Ladydevimon: Antes de mencionar al líder de los malos, no podemos pasar por alto a esta digimon, que aunque no es demasiado relevante, ofrece una buena muestra del machismo de los japoneses. Si el resto de digimons pelean con armas de destrucción masiva, la pelea que se desarrolla entre *Ladydevimon* y *Angewomon* es... a tortas. Sí, a bofetada limpia. Vale, unas bofetadas de la leche, pero bofetadas a fin de cuentas. En fin... Uno más que añadir a la lista de caídos.

Piedmon: El payaso del infierno, como anuncia el título del capítulo. Un digimon más malo que el hambre, más feo que pegarle a un padre y más capullo que... bueno, que me emociono. Dará muchos problemas, pero al final será vencido por, como no podía ser de otra forma, el digimon sagrado por excelencia: *Magnangemon*. Pero no todo se acaba con él, pues...

Apocalimon: ¡Ajá! Quedaba uno, siempre queda uno más poderoso. Al final, el mundo digital se destruye por culpa de este bicho, siendo los protagonistas transportados a una dimensión alternativa y muy rara, donde gracias al poder de sus sentimientos (pues los emblemas han sido destruidos... toda la serie para destruirlos y al final en dos segundos este bicho se los carga) pueden vencer sin demasiados problemas. Lo cierto es que razón no le falta al pobre... resulta que él es uno de los digimons relegados de la evolución, se le impidió evolucionar, así que es normal que esté cabreado. Le llaman malforme, pero el chico se esfuerza y consigue un poder increíble. Aunque, claro, no puede con los protagonistas.

Y bueno, luego hay muchos más personajes: todos los sirvientes de *Devimon*, *Etemon*, *Myotismon*, los Amos Oscuros y tal, *Gennai*, el anciano sabio que ayuda a los chicos durante su aventura, pero son muchísimos y no da para mencionarlos a todos. También cabe decir que, en el último momento, las dos digievoluciones perfectas se fusionan (es el principio del ADN Digievolución que se da en **Digimon 02**) y dan a *Omegamon*, con el que vencen a *Apocalimon*. Pero insisto, no nos entretendremos mucho en esto, así que, vamos a pasar a otros temas.

¿Qué fue antes, el huevo o la gallina? O lo que es lo mismo, ¿Digimon o Pokémon?

Pues ya que hablamos de la primera serie de **Digimon**, vamos a aclarar algunas dudas a este respecto, que para hablar de merchandising os podéis ir al de la juguetería de enfrente y que os saque el catálogo, que hay mucho.

Desde el nacimiento de este tipo de series, apadrinadas por estos dos títulos, se ha repetido constantemente la misma pregunta: ¿qué fue antes, **Digimon** o **Pokémon**? La respuesta es sencilla: según en lo que nos basemos. Para hablar con propiedad, nos tenemos que remontar a la era del famoso Tamagotchi, el videojuego aquel que todos recordamos donde teníamos que cuidar a nuestro bichito. Pues poco después de ese boom, salió a la venta el Digimon, una especie de Tamagotchi con el que podías luchar contra tus amigos, evolucionar a fases siguientes y demás. Lo que ocurre es que poca acogida tuvo en un principio en nuestro país, así que pasó desapercibido. Por su parte, los nipones, que no son tontos, aprovecharon para explotar el filón de las mascotitas digitales, y produjeron una serie animada: **Pokémon**, que llegó a costas españolas hace ya un montón. Sin embargo, mientras que la mencionada serie pululaba desde noviembre de 2002, **Digimon** había visto la luz nada menos que ¡en marzo de 2000! Casi tres años le saca la

aventura digital a la del niño tonto de las pelotas (literalmente). Así que, amigos, no hay duda posible: el origen de las mascotas, las evoluciones y las criaturas digitales está en **Digimon**, no en **Pokémon**. ¿Queda claro? Pues a otra cosa, mariposa.



¡DiGigante!

Algunos lo recordaréis, otros habréis preferido olvidarlo, y puede que algunos incluso la tengáis entre la videoteca de vuestra casa, pero aquí en España, pudimos disfrutar hace tiempo de **Digimon: La película**. Bueno, disfrutar... es un decir. En realidad, lo que se nos trajo a España fue un compendio de las tres primeras películas de la serie, que nos vendieron como una sola (algunos lo agradecieron, otros lo repudiaron... ¿qué decir?).

La primera de ellas, **Digimon Adventure**, narra la historia de *Tai* y *TK* de niños, cuando conocen a *Agumon* y son testigos de la pelea en Hikarigaoka, algo muy importante en el transcurso de la serie.

La segunda de ellas se tituló **Our war game**, y cuenta cómo *Izzy* encuentra un digihuevo por la red, del que sale un digimon malvado que comienza a infectarlo todo. Los bichitos digitales deben introducirse en Internet para salvarla de una catástrofe mundial.

Por último, la tercera de las películas cuenta cómo los niños elegidos originales son secuestrados por un ente malvado, y los segundos van a rescatarlos. Es aquí donde aparecen las ultra digievoluciones de *Patamon* y *Gatomon*, que liberan el digihuevo del destino y logran que *Veemon* pueda digievolucionar a *Magnamon*.

En fin, cómo veis, tres argumentos completamente diferentes que aquí se fusionaron bajo el ya mencionado y originalísimo título de **Digimon: La película**. No si recursos no les faltan...

Y para terminar, voy a mencionar algo que a más de uno le dará una alegría: una quinta temporada de **Digimon** está anunciada. Poco se sabe al respecto, sólo que se llamará **Digimon X-Evolution**, y saldrá en principio como largometraje. Pero sí, para el 2005 se está anunciando un anime con el mismo título, por lo que parece, completamente digitalizado y hecho por ordenador. Promete, sin duda, así que, ¡estad atentos a vuestra revista favorita!

Y se acabó

Pues hasta aquí **Digimon 1**, o **Digimon Adventure**, como prefiráis. Insisto, no os dejéis llevar por lo que ya habéis visto, porque siempre hay algo nuevo que descubrir, algún detalle insignificante que puede dar mucho juego. No dejéis de investigar por vuestra cuenta, pues al fin y al cabo el espacio aquí es limitado, pero la información es inconmensurable. No desperdiciéis la oportunidad de llegar a los entresijos de esta serie, y divertíos, que es de lo que se trata ;).

NeoRuB



Listado de capítulos

01	Vacaciones de verano
02	El nacimiento de Greymon
03	El nacimiento de Garurumon
04	Sora en peligro
05	Kabuterimon
06	La transformación de Palmon
07	El rugido de Ikkakumon
08	Devimon, el mensajero de la oscuridad
09	El choque de los digimons más fríos
10	Centarumon, el guardián
11	Bakemon, el fantasma bailarín
12	La aventura de Patamon y TK
13	La aparición de Angemon
14	Partiendo hacia un nuevo continente
15	Etemon, el terror del escenario
16	La digievolución oscura: Skullgreymon
17	Kokatorimon, el capitán del barco fantasma
18	Piximon, el hada digimon
19	Datamon en el laberinto
20	La digievolucion perfecta Metalgreymon
21	La gran aventura de Koromon en Tokio
22	Demidevimon, el pequeño demonio intrigante
23	Mi amigo Weregarurumon
24	El poder de Megakabuterimon
25	Shogungekomon, el tirano durmiente
26	Las brillantes alas de Garudamon
27	El castillo de la oscuridad de Myotismon
28	¡Persecución! ¡Hay que volver enseguida a Japón!
29	Combate en Hikarigaoka contra Mammothmon
30	La gran travesía de los digimon por Tokio
31	Raremon ataca en la bahía de Tokio
32	Skullmeramon y la ardiente torre de Tokio
33	¡Pumpkimon y Gotsumon dos digimons de Shibuya!
34	Los lazos del destino de Gatomon
35	Ha florecido Lilymon, el hada de Odiaba
36	El explosivo golpe de Zudomon
37	¡El ataque de los digimons perfectos! ¡La radiante Angewomon!
38	La venganza de Venom Myotismon, el rey demonio
39	¡Dos ultradigievoluciones! ¡Acabemos con la oscuridad!
40	Los Amos Oscuros, los cuatro emperadores de la montaña del mal
41	El furioso rey del mar Metalseadramon
42	Whamon y el silencioso fondo del mar
43	El peligroso juego de Puppetmon
44	Cherrymon, el rey del bosque de la confusión
45	Wargreymon contra Metalgarurumon
46	El cotnraataque de Metaletemon
47	Viendo luz Saberleomon
48	La orden de bombardeo de Machinedramon
49	Adiós, numemons
50	Ladydevimon y la lucha de las chicas
51	Piedmon, el payaso del infierno
52	Magnaangemon, el guerrero sagrado
53	El último digimon oscuro
54	Un nuevo mundo

chicas de instituto



¿Un shojo... normal y corriente? Me parece que no

Chicas de instituto es un manga semi-autobiográfico de *Towa Oshima*, que la editorial OtakuLand ha decidido publicar en nuestro país en formato de lujo. Con el subtítulo *Joshikosei*, el manga nos adentra en el mundo de los institutos privados a los que tan sólo asisten chicas, con sus peculiaridades, no conocidas por la inmensa mayoría del público. Un manga con una temática no apta para menores, donde con un gran sentido del humor nos muestra el transcurrir diario de unas chicas de lo más disparatadas.

El duro día a día de una adolescente

Eriko Takahashi desea acudir al instituto privado para chicas Yamanashi, donde asisten las chicas más privilegiadas del país para recibir una educación impecable. Tal es su ansia por acudir a esta escuela que decide colarse en el instituto con sus dos mejores amigas, *Ayano Sato* y *Yuma Suzuki*. Tras una peleílla de tijeretazos a los uniformes que se habían puesto para pasar desapercibidas, deciden investigar un poco con sus faldas bien cortitas. *Eriko* está tan entusiasmada con el cambio de colegio mixto, donde los chicos eran todos unos guarros y lo dejaban hecho un asco, a un colegio femenino lleno de limpieza, pulcritud y buenas maneras, que decide ir al vestuario. Y por mucho que *Yuma* le advierta acerca de las costumbres de las chicas, se lleva un shock cuando se da cuenta de que las chicas pueden llegar a ser más cerdas aún que ellos. La habitación está llena de ropa, comida, basura... incluso montoncitos de pelo depilado. La explicación es sencilla: como no tienen que arreglarse para los chicos, se descuidan y dejan de arreglarse y lavarse, y todo lo que les rodea está desordenado y sucio.

Una chica del club de natación las pilla y les comenta la norma que existe: En la escuela están las veteranas, que son chicas que han asistido a esa escuela desde pequeñas, y están las novatas, que deben hacer un examen para entrar. Las novatas están marginadas respecto a las veteranas ya que tienen sus grupos formados, además de su complejo por el hecho de no hacer un examen de acceso. Aunque quizás lo que más las frustre sea el hecho de no haber crecido en compañía de chicos, lo que ha llevado a algunas a ser unas antipáticas, y otras han decidido mantener relaciones con otras chicas. *Eriko* desea con todas sus fuerzas cambiar esto y que las novatas sean aceptadas sin problema.

Un mes después las tres amigas están totalmente marginadas y nadie les hace caso. Tan sólo una chica, *Akari Koda*, decide acercarse a ellas e invitarlas a unirse a su grupo. Sin embargo *Eriko* escucha en una conversación privada las intenciones de las chicas de marginarlas y despreciarlas. Así comienza una dura pelea (que en realidad no es tan dura) en la que ambas intentan dejarse mal. Pero las tres chicas tienen las de ganar ya que se han educado con chicos y tienen muchos amigos, hecho que hace que las veteranas y las novatas comiencen a hacerse amigas.

Un manga de argumento un tanto atípico acerca de un colegio femenino donde se muestra la verdadera esencia de las chicas de instituto, que no son ni tan inocentes ni tan pulcras como salen reflejadas en otros mangas para chicas (aunque claro, tampoco vamos a decir ahora que todas son como salen en el manga). Con una naturalidad sorprendente, mezcla la historia básica con cosas cotidianas de la vida de las chicas y que son en ocasiones temas tabú, como la menstruación y los tampones, la virginidad, el sexo femenino... El dibujo es de gran calidad, con un diseño de personajes muy atractivo y unas chicas muy provocativas que, por cierto, están en todo momento en posturas sensuales o enseñando la ropa interior.

La autora nos narra su infancia y adolescencia en un colegio privado para chicas, donde por cierto, era veterana y aun así debía sufrir los castigos de los profesores. Una autora no muy conocida en nuestro país pero que ha obtenido una gran fama en Japón por contar las cosas sin tapujos.

El manga fue publicado por primera vez en Japón en el año 2002 por Futabasha Publishers y en nuestro país por la editorial OtakuLand bajo el sello Ediciones Otaku Manga Clásicos, formato de lujo. La edición española tiene una calidad inmejorable con sobrecubierta a color y un precio bastante bueno (sobre todo si lo comparamos con los precios de otras editoriales más caras). A destacar el trabajo de los traductores con los juegos de palabra y los chistes, como por ejemplo las reglas mnemotécnicas para aprenderse los términos con frases obscenas (no apto para menores). Por cierto, como curiosidad decir que últimamente se conoce con el nombre de *Joshikosei* no sólo a las colegialas sino además a las gals con uniforme de colegiala, con todas las connotaciones negativas que puede conllevar este término.

¿Entro en el insti o no?

Un dibujo atractivo lleno de escenas picantes, y un argumento divertido e interesante, hacen de este manga una buena opción a un buen precio.

Eva R. Evrard

En nombre de Tampax esta noche conseguiré rollo

Los tiempos cambian, y si aquí las cosas de ahora no son las de ayer (intenta quitarle el balón a un crío y entenderás a lo que me refiero) en Japón ya no te cuento. Las niñas han dejado de ser esas cosas pequeñas que se travestían de guerreros legendarios para hartarse de tarta europea entre capítulo y capítulo, y hasta la más despistada ha cambiado su bastón de cazadora de cartas por un tampón. Algunas ya no se ruborizan pudorosas al mostrar en la inocencia el piquito de una braga con la imagen de pingu en la trasera, y venden tangas con blonda y encaje en un tarro preparado para la ocasión, forrando sus carteras firmadas por la prima japonesa de *Ágata Ruiz de la Prada* en busca del modelito de moda o la plataforma de ocasión.

Japón ya *"is different"*, como la España casquera de los tiempos de *José Luis López Vázquez*, y pobre del crío inocente y la niña tardona, porque el progreso no espera a nadie, y la inocencia se compra en Shinjuku por cuatro yenes mal contados. Todo sea por el hoy.

Cómo zorrea, cómo zorrea, delante "e" todos "pa" que la vean

Esta realidad, más o menos, es lo que refleja **Chicas de Instituto**. Manga del que paso de daros datos técnicos porque ya mi compañera se ha hartado en la página anterior. Un grupo de chicas entra en un instituto para señoritas y las leyendas urbanas se hacen realidad de la forma más escatológica posible de mano de la autora.

La prota es una chica que está entusiasmada con entrar en el instituto privado, pero que enseguida se da cuenta de que las cosas no son lo que parecen. Aparte de hacer gala de una homofobia sin parangón ante el asco que la idea del lesbianismo produce en todos los personajes de su manga, la autora también saca punta a las situaciones cotidianas de la vida en un colegio de esta índole, tales como la marginación de la que en primera instancia son víctimas las chicas. Marginación que acaba cuando estas prometen a sus compañeras que las proveerán de machos siempre que así lo necesiten, ya que como son de colegio público conocen a muchos chicos. De esta promesa surge la amistad con *Koda*, una chica que va más salida que *Juan de Mairena* ante un descenso de audiencia del **Crónicas**, y cuya personalidad cambia a lo largo de los tomos, pasando de endiñarse el tampón con un portaminas en medio de clase a ser la más cabal de las cuatro a mediados del segundo tomo.

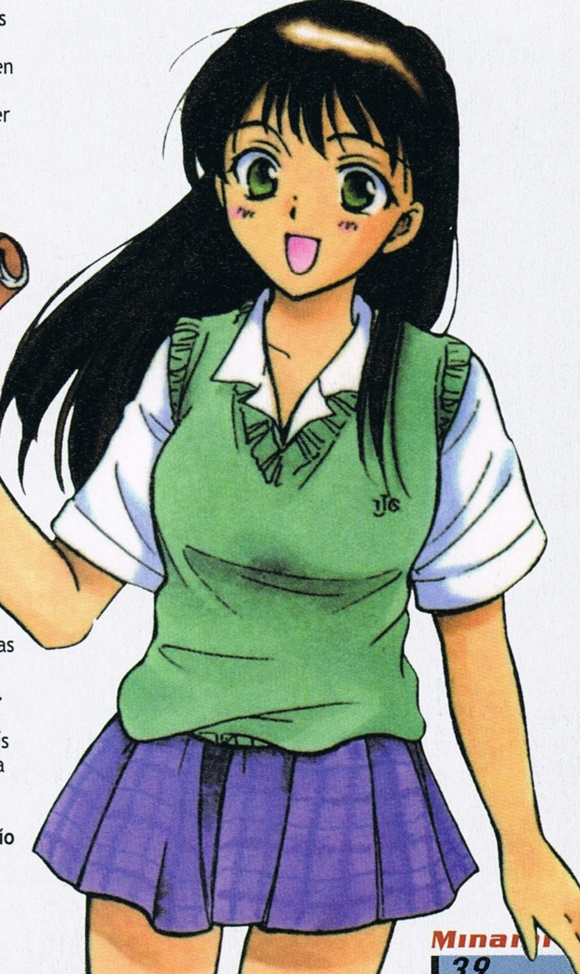
Una vez formado el grupo la historia coge la suficiente consistencia como para seguir adelante y empezar a relatar lo que realmente se desea: La obsesión de la autora con el sexo. Ya desde el momento en que van a pedir ayuda al profesor de química (un tutor joven con gran éxito entre las chicas que me recuerda a cierto famoso del mundillo muy relacionado con esta revista...) esta preocupación obsesiva se demuestra en toda su plenitud. Las chicas van a intentar birlar las respuestas del examen, y son pilladas por el profesor, que les enseña a estudiar aprendiendo las cosas con palabras soeces (*NdL: Aquí debo decir que esto no está mal del todo, ya que muchas veces, dada la nula capacidad de comprensión que tiene un gran número de adolescentes, es necesario recurrir a ese tipo de ejemplos, con cosas soeces o guarras, para que se les quede la cosa*). Mi compañera dice que los traductores hacen un excelente trabajo en este sentido, aunque personalmente opino que no hay más que ver al responsable de traducción para intuir que no debe haberle costado en exceso imaginar tal sarta de guarradas y paridas.

Desgraciadamente esto es tan sólo el punto de partida de la mente calenturienta de la autora, que desde ese momento somete a sus personajes a todo tipo de situaciones absurdas relacionadas con el sexo, dando lugar a un cómic estilo **Gals** pero bastante más realista en el que las chicas se muestran tal y como son: unas guarras de tomo y lomo. Lucharán por ser las primeras en tener novio, y cuando la más paradita consiga tener pareja comenzarán a hacerle la vida imposible, a intentar convencerla para que pierda la virginidad, y a entrometerse en la relación en busca de lo que, parece, es lo único que le interesa a las niñas niponas en la actualidad: Un buen polvo (*NdL: Nah, todo de boquilla, como aquí*).

¿Me lo recomiendas?

Pues lo cachondo es que sí. El dibujo es bonito, de vez en cuando enseña cacha, y una vez que la autora se deja de tapujos y comienza a pintar a las pobres crías como las pervertidas asquerosillas que son, la cosa adquiere garra y las situaciones enganchan, incluso arrancan alguna sonrisa. Eso sí, visto cómo esta muchacha refleja a las protagonistas de su manga, me encantaría saber qué habría hecho si hubiera sido ella la creadora de **Gals**. Tal vez entonces nos habríamos ahorrado esa juventud engañada que pulula por nuestro país creyendo que ser una *Gal* es motivo de alegría y orgullo a partes iguales.

Rafa del Río



Navidades en DVD


© Marvel / Columbia Tristar / Sony

Las fechas más comerciales del año están aquí, y con ellas toda una avalancha de productos de lo más variado. Entre los cuales, por supuesto, se encuentran algunos de esos que tanto nos gustan a nosotros, como por ejemplo los ansiados DVDs de películas vistas a lo largo de este año y que, por fin, podemos adquirir para disfrutar una y otra vez. A falta del artículo de repaso de todas las novedades del año (que queda para el número que viene), vamos a ver algunos de los más deseados.

SPIDER-MAN

ser un superhéroe no es tan fácil como parece

2004 ha sido el año del retorno del superhéroe más carismático y emblemático de Marvel, **Spider-Man**, que veía su segunda película en los cines de todo el mundo. Y, desde finales de noviembre, dicha película puede pasar a formar parte de nuestra videoteca en DVD.

¿Para qué?

Pues para tener las aventuras de *Spider-Man* y las desventuras de *Peter Parker*. Si sois aficionados al cómic (y si no lo sois, dadle una oportunidad), sabréis que de siempre *Spider-Man* ha sido el abanderado de los superhéroes con problemas, de esos personajes que tanto en su vida privada como pública lo pasan fatal.

Como *Peter Parker*, sufre todos los inconvenientes de una doble vida, teniendo siempre que dejarlo todo a medias para ejercer su heroica profesión, lo que unido al miedo que le produce que sus enemigos puedan atacar a sus seres queridos, lleva a que no tenga novia, ni casi amigos, ni vaya bien en los estudios, ni consiga ningún buen trabajo... y eso no es sano.

Y como *Spider-Man*, se ganó desde el primer momento el odio del editor *J. Jonah Jameson*, quien utiliza su periódico para difamar y desprestigiar al personaje, consiguiendo que gran parte del público al que *Spider-Man* protege en realidad esté contra él.

Así las cosas, no es raro que en los cómics varias veces *Peter* se haya planteado el colgar las redes, siendo ese el tema central de esta segunda película: La búsqueda del protagonista de su propia identidad y motivaciones.

Si a eso le unimos la incursión del brillante *Doctor Octopus* (magistralmente interpretado por *Alfred Molina*, todo hay que decirlo), la película está servida: Amor, humor, acción a raudales... ¿Qué más se puede pedir?

¿Y qué más?

Pues, obviamente, hablamos de un DVD, y eso significa extras. De hecho, tenemos dos, la edición normal (con dos DVDs) y la de coleccionista. Como la normal es la más económica, y además la diferencia de la edición coleccionista radica sobre todo en regalitos pero no en el contenido de los DVDs en sí, en ella vamos a centrarnos.

En el primer DVD nos encontramos lo típico (o no tan típico) en estos casos, es decir la película (obviamente con la posibilidad de disfrutarla en versión original); las tomas falsas (interesantes); el trailer (también de otras películas como **Hellboy**, **El Castigador** o, atención, **Steamboy**); la opción de ver la película con comentarios; algunos reportajes sobre el diseño, vestuario, algún personaje concreto, etc; y el vídeo musical de Train "Ordinary". Vamos, que yo personalmente con este DVD ya me hubiera dado por satisfecha.

Pero tenemos un segundo disco, abarrotado de documentales y reportajes sobre absolutamente todos los aspectos de la película: diseño, edición, especialistas, efectos especiales, música, historia, videojuego (con trailer incluido, por cierto)... Vamos, para pasarte un buen rato delante de la tele. Se completa este segundo DVD con una galería fotográfica, escenas multiángulo, y un enlace a la página web.

No está nada mal, y menos si tenemos en cuenta que la que nos ocupa es una de las películas que, pasada la novedad inicial, baja bastante de precio (porque los 18-19 euros de la edición normal y los 31-32 de la de coleccionista podrían echar a la gente un poco para atrás).

¿Me gustará?

Si no sabes nada del personaje, es una película más de acción a raudales (quizá con demasiadas escenas "pastelosas"), con unos efectos especiales bastante potables (aunque en algunas escenas el ordenador canta un poco) y una música más que bien elegida. No te marcará la vida pero te hará pasar el rato.

Y si eres fan de *Spidey*, te arrancará bastantes lágrimas. Y no exagero, si quieres al personaje, más de una de las situaciones que se dan en el film te pondrán un nudo en la garganta, y ojo, no por la sensiblería, sino por la emoción de ver a tu personaje favorito en esos momentos y circunstancias.

Spider-Man 2 no es una adaptación de un cómic a película, es un cómic convertido mágicamente en película.

Isadora

Harry Potter
y el prisionero de Azkaban
la magia inunda nuestro mundillo

Navidad, navidad, dulce navidad... Pues sí, mientras leéis esto seguramente vuestra madre prepara la cena de Nochebuena, vuestros primos pequeños enumeran los regalos que se han pedido y vuestro hermano decide qué pantalón le pega con el jersey que ya le habéis regalado (no aguantabais que no os diera el vuestro :)). Y como la Warner sabe lo que le conviene, habrá logrado que millones de *pottermaniacos* se pidan el DVD de **Harry Potter y el Prisionero de Azkaban**, que en España sale el 2 de diciembre.

¿Por qué no os pedís el libro?

Y es que siempre pasa lo mismo: *"¿Para qué me voy a leer un libro que tiene versión cinematográfica? Mejor alquilo la película cuando salga y listo"*. Error, gravísimo error. Así que, antes de enumerar todas las *mariconaditas Feber* que contiene el DVD y antes de que vosotros lo comprobéis, id a la biblioteca y leeros el libro. De verdad, además de que es mucho más divertido, es mucho mejor para vosotros. Aprendéis vocabulario, evitáis futuras faltas de ortografía, y para qué nos vamos a engañar... La imaginación es mucho más libre. Así que ya sabéis: "Queridos Reyes Magos, quiero el libro de... (si pedís en plural, mejor que mejor)".

Un doble DVD con...

Muchas cosas... Pero no tantas como otros DVD. Como siempre encontráis, para gusto del consumidor, idiomas a elegir. Así podéis comprobar cómo son las voces de *Ron, Harry* y *Hermione* en versión original (inglés) y compararlas con las de la versión española. Obviamente, también hay subtítulos.

¿Y qué más? Pues mucho más. Podréis disfrutar del contenido adicional que no es otro que tres documentales (Clase de Adivinación, DCAO, Visita a Honey Ducks, el Gran Comedor y Alrededores de Hogwarts), un juego interactivo con el que los que odian a *Colagusano* se lo pasarán pipa (se trata de atrapar a *Scabbers*, así que ya sabéis), los tres trailers de las películas, y una web exclusiva dentro del DVD-ROM donde están la historia, la cronología... etc de toda la obra de *Rowling* (y que ya encontramos en los otros DVDs).

Todo eso, sin contar las entrevistas a los actores, escenas eliminadas y muchas más cosas que tendréis que descubrir vosotros... No vamos a destriparlo todo ;)

Lo que acarrea la película

Para su género y teniendo competidores tan grandes como **Shrek**, **ESDLA**, y un largo etcétera, ha ganado el premio a la mejor película en los Childrens BAFTA y por si fuera poco ya han presentado sus nominaciones a los Oscars (todas ellas, técnicas): Mejor director, mejor fotografía, mejor guión adaptado, mejores efectos especiales... Y así, hasta diez.

Vamos, que se pretende que la fiebre Potter saque el máximo dinero ahora, porque dentro de poco a muchos se les habrá olvidado (tanto fue el cántaro a la fuente...). De hecho, todos podéis comprobar que tanto los nuevos estrenos como la aparición de los DVDs no crean ni de lejos la expectación que la primera peli.

¿Cómo va el rodaje de la cuarta?

Por las noticias que llegan, va bien. Se ha escogido un grupo de música y, no sabemos si es un rumor o será cierto, se dice que los actores juveniles cantarán en la película (¿cuándo vuelve *Cuarón* a estar detrás de las cámaras, por favor?). También se han confirmado las ausencias de *Chris Rankin* (*Percy Weasley*) y *Genevieve Gaunt* (*Pansy Parkinson*), lo que hacía pensar que no habría baile de navidad. Peeeero, como hay contratado grupo de música, no se sabe si estará o no en el resultado final. Eso sí, que todos los *pottermaniacos* tienen unas tremendas ganas de ver esa escena... no hay duda ;)

¿Y el sexto libro? ¿Y la quinta película?

Las previsiones son buenas y parece ser que esta vez no habrá que esperar tres años a que *Rowling* saque el sexto libro (conformaros con un año y medio... por dar margen, que no estamos muy convencidos) y se decía que quizá para enero del 2005 **Harry Potter y el príncipe mestizo** estaría ya en las librerías londinenses (pero del dicho al hecho...). Aunque esta prisa de nuevo demuestra que está claro que el filón se está acabando, que en este mundo la gente olvida pronto a la sensación del pasado para aclamar a la del presente. O traducido, "espabila Rowling que a este paso el séptimo libro no lo compra ni dios, que si crees que eres especial o algo y que la peña te va a respetar y esperar estás MUY equivocada".

Además, y para gustazo de las fans (y de los), la Warner es optimista y apuesta porque los protagonistas de la quinta película sean los mismos. Todo dependerá ahora de la decisión que tomen los actores. Y el que está escogido ya para dirigir la quinta entrega es *David Yates*, que se pondrá tras las cámaras y nos presentará a la detestable *Dolores Umbridge* y a la encantadora *Luna Lovegood*.

Hola, soy Mai, Feliz Navidad

Y nada más. Hasta aquí la magia de *Harry* por ahora, y de nuevo os toca a vosotros a disfrutarla en casa y a tachar días para la siguiente.

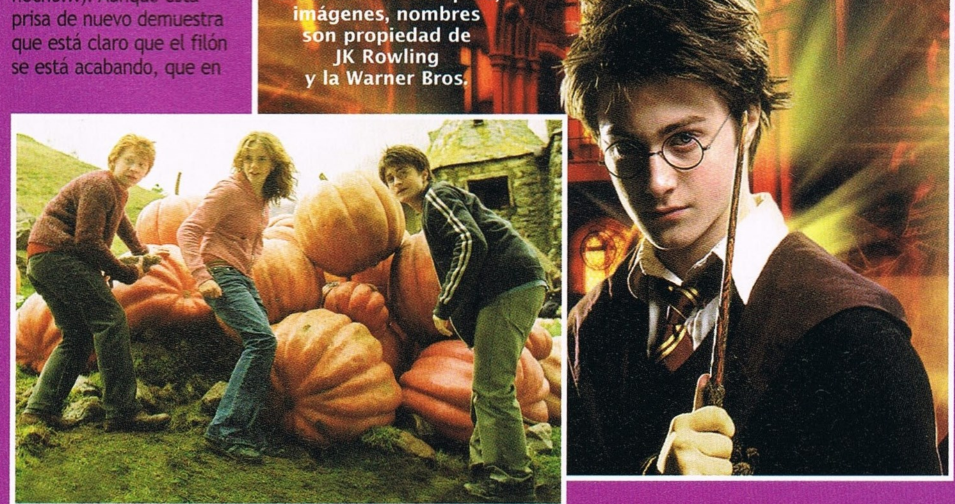
Espero que paséis unas muy felices fiestas, que seáis muy buenos y que los Reyes Magos (o Papá Noel... a gusto y tradición de cada quien) os traigan muchas cosas.

Bueno, y para despedirme y como suelo hacer, coloco una frase. Eso sí, esta vez aunque es de la saga *Harry Potter* no es de **El Prisionero de Azkaban**... A ver quién me dice a qué libro pertenece.

Ah, y Feliz Año Nuevo (cuidado con las uvas...).

"¡Mira esto! ¡Me han enviado regalos!- Harry
¿Qué esperabas, nabos?- Ron"

Mai Belda



ESDLA: el retorno del Rey

versión extendida

¡¡¡REGRESA AL ABISMO!!! ¡¡¡HÚNDETE EN LA NADA QUE TE ESPERA, A TI Y A TU AMO!!! – DIJO GANDALF
Y EL ARROGANTE REY BRUJO LE CONTESTÓ: "¡¡¡¡VIEJO LOCO!!!! ¡¡¡¡NO RECONOCES A LA MUERTE CUANDO LA VES!!!! ¡¡¡MUERE Y MALDICE EN VANO!!!



Después de esperar algo más que en las otras ediciones, llega a nuestro supermercado/videoclub/tienda más cercano la Versión Extendida de la última parte de la trilogía del Señor de los Anillos. Hablamos, cómo no, de la versión extendida de El Retorno del Rey.

Abriendo boca

Si decidimos acercarnos al punto de venta y adquirir esta maravillosa obra veremos que como en anteriores ocasiones tenemos dos modelos de Versión Extendida (a partir de ahora VE). La normal y la edición de coleccionista. En la versión normal (a precio más asequible) encontramos cuatro discos, dos de película y dos de extras. En cambio, si decidimos adquirir la edición de coleccionista (recomendación personal) encontraremos, aparte de lo que contiene la versión normal, un disco sobre la banda sonora de *Howard Shore* y una maravillosa/impresionante/magnífica recreación la ciudad blanca: Minas Tirith.

Elijas lo que elijas (elijas... Wood, juas. Vale, chiste malo), en esta nueva edición podremos disfrutar de más de 50 minutos de metraje inédito, sin contar con los innumerables extras que contiene, que rondan alrededor de las 20 horas de visión en la pequeña pantalla.

En estos nuevos 50 minutos veremos casi todas las cosas que nos quedamos sin poder disfrutar en la película normal (lo del Saneamiento de la Comarca no lo hemos conseguido): a *Gandalf*, a quien se ve como al estratega que *Tolkien* quiso plasmar en su libro; un mayor acercamiento de *Pippin* hacia *Faramir* (sustituyendo el papel de *Beregond*); el nombramiento de *Merry* como escudero de Rohan; y otros tantos. Para todos aquellos curiosos que quieran saber las nuevas escenas y ver si merecen la pena, vamos a hacer un pequeño resumen de cada una de ellas (sólo las más importantes).

Para empezar veremos la desastrosa idea de *Peter Jackson* para sustituir la muerte de *Saruman* en la Comarca. En esta escena veremos cómo *Gandalf* el Blanco, junto con el resto de héroes del Abismo de Helm, llega a Isengard, y releva a *Saruman* de sus poderes. También podremos ver (haciendo honor al libro) cómo *Grima* mata a *Saruman* y quién mata a este (que cuelguen a *Jackson* por esto). Nuevas escenas del viaje de *Sam* y *Frodo* a través de la encrucijada, donde se podrá apreciar la poca esperanza que los hobbits albergan, y más ahora que *Gollum* tiene claro su objetivo. La llegada al castillo dorado de Meduseld ampliada, con un pequeño concurso de bebida entre nuestros amigos *Gimli* y *Legolas*. Se podrán ver también algunas escenas entre *Eowyn* y *Aragorn*.

Es en Minas Tirith donde se desarrolla la mayor acción de esta película, y será donde a partir de ahora encontremos más nuevas escenas. Empezaremos por el crecimiento de la conversación entre *Pippin* y *Gandalf* en el baluarte. El mago explica al hobbit un poco de la historia de la ciudad, además de hablar de otros temas. Más tarde se verá una escena muy emotiva entre *Faramir* y *Pippin*, en la cual hablan sobre *Denethor*, y la infancia del soldado (es aquí donde se forja esa amistad que hace que *Pippin* más tarde vaya a buscar a *Gandalf* para ayudar a *Faramir*). También veremos la escena en la que La Compañía Gris derrota a los Corsarios de Umbar con el Ejército de las Sombras (¿a que no sabéis quién es el primer corsario que muere de una flecha de *Legolas*?). Y por supuesto la parte más esperada por todos, la ampliación de la batalla de los campos de Pelennor. Los orcos usarán un pequeño ariete para derribar las puertas, pero no lo conseguirán mientras los soldados de Gondor les ofrecen una buena lluvia de flechas; nuevas escenas de los nazgul y de las torres de asedio; y por supuesto, la más ansiada: la lucha entre el Rey Brujo de Angmar y *Gandalf* el Blanco. Y por supuesto habrá escenas nuevas de los enfrentamientos entre los rohirrim y los haradrims. Aparte, eso sí, de una buena tunda de *Eowyn* a *Gotmogh*.

No podemos olvidar la echada de menos Boca de Sauron. Aunque un poco como demonio ha sido diseñada no deja de ser impactante el modo en que ha sido representado un numenoreano negro. Hará su aparición y, a diferencia del libro y muy acorde con el videojuego, morirá a manos de un miembro de la comunidad. ¿Quién? ¡No vamos a deciros todo!

Las casas de curación tendrán su pequeño papel en esta gran película. Y aparecerán escenas como el flechazo de *Eowyn* y *Faramir*, y la cura de estos a manos del Rey de Gondor, *Aragorn*.

A grandes rasgos, las demás escenas forman parte del sendero de los muertos, el nombramiento de *Merry* como guardia de Rohan, *Aragorn* y el palantir, el enamoramiento de *Eowyn* y *Faramir*, y un par de escenas de *Sam* y *Frodo* siendo confundidos por orcos.

En resumen, la última entrega de la trilogía de **El Señor de los Anillos** traerá muchas más escenas no vistas en la versión original, más efectos especiales y muchos muchos más minutos no vistos en el cine... Aarrgghh, ¡¡queremos más!!

Esos deliciosos extras...

Puff... No voy a enumerar todo lo que viene porque si no saldría un artículo de muchas páginas y me matarían, así que un pequeño resumen de todos en general nunca viene mal (toma pareado).

El tercer disco (contamos como primero y segundo los de la película) recibe el nombre de **"La guerra del anillo"**. Aquí encontraremos 6 documentales originales sobre la adaptación de la novela al guión



(ejem), otro sobre el diseño de la Tierra Media, una visita a Weta Workshop, diseño de vestuario, dos mapas interactivos, un Atlas de la Tierra Media y otro de Nueva Zelanda como la Tierra Media. Galerías con comentarios sonoros, que incluye un archivo de más de 2000 imágenes y otros documentales varios que sin duda harán las delicias de fans y no tan fans.

El otro disco dedicado a extras, titulado **El ocaso de una edad**, incluye documentales originales acerca del rodaje de **El Retorno del Rey**, los efectos visuales, el montaje, la música y el sonido, y el conmovedor homenaje del reparto al despedirse de la Tierra Media y de los personajes a los que dieron vida, una galería de fotografías de producción y menús animados.

Impresiones varias

Para muchos, **El Retorno del Rey** es la mejor película de las tres además de ser la más esperada (*NdL: No podría estar menos de acuerdo, la primera es la mejor en todos los aspectos, y si no queréis entrar en temas de gustos, porque por ejemplo a muchos les gusta sobre todo la segunda por la batalla, sí lo es al menos tanto en música como en efectos especiales*). Los efectos especiales de las batallas son muy buenos, la carga de los Rohirrim, la contracarga de los Mumakil y en general las escenas del sagrario y la lucha de los muertos hacen de esta película un gran conjunto de escenas impagables.

Pero aun así tiene varios inconvenientes, y es que la película no refleja tal cual el espíritu que imprimía *Tolkien* en su obra. Esto ocurre en varios aspectos, tanto en el enfoque erróneo de personajes como invenciones absurdas en la película.

Las cuatro horas aproximadas de metraje de la película son bastante alentadoras, pero como en las anteriores ediciones, tiene un precio desorbitado de 40€, sin contar las ediciones especiales que cuestan nada más y nada menos que 60€. Aunque también cabe decir que a los fans de la película (y me incluyo) no les importará pagar ese precio, y es que la réplica en miniatura de Minas Tirih merece eso y más.

Me despido recordando algo que debería ser obvio: Recordad que estas películas salen de un libro, y que dicho libro resulta muchísimo mejor.

Rick Eternity

objetivo: acabar con la telebasura

El Gobierno ha mostrado su intención de remodelar diversas áreas de la vida pública española, y uno de sus más firmes propósitos pasa por acabar con eso que se dado en llamar la telebasura, siendo de especial preocupación por parte de los rectores públicos la franja televisiva infantil de la tarde. Que lo consiga o no ya se verá, pero ya son varias las opiniones que se han dado al respecto y aquí vamos a intentar sacar algo en claro, revisando además qué ofrecen las cadenas nacionales en el ámbito horario que se quiere revisar.

Lo primero es que veamos qué se ofrece a los niños en el horario que sobre el papel les corresponde, pongamos que de cinco a ocho de la tarde (17 a 20 horas). **La Primera** de TVE apuesta desde hace años por las teleseries o "culebrones", género que le resulta infalible y le da bastante audiencia. No por ser la cadena pública debe librarse de una limpieza, ya que muchas de estas series contienen tramas adultas: infidelidades, traiciones, malos tratos, agresiones, asesinatos. No es algo que los niños deban ver. **La 2** se salva, porque dedica la franja al contenedor infantil de *Los Lunnis*, a documentales y a series *usamericanas* que ya desbordan la polémica franja. Descontando la oferta autonómica, la de los habitantes de *Luna Lunera* es la única tabla de salvación vespertina para niños y padres.

El plato fuerte lo sirven las dos cadenas privadas nacionales en abierto: gritos, insultos, malos tratos sin ficción que valga, peleas barriobajeras, resúmenes de dos infumables "concursos", embarazos, ligues, infidelidades, mentiras, rumores, chismorreos, confesiones que revuelven el estómago y causan vergüenza ajena... O sea, de pena: *Aquí Hay Tomate* y *A Tu Lado* en **Telecinco** y *A la Carta* y *El Diario de Patricia*, con temas cada vez más rebuscados, en **Antena Tres**. Es en esos tristes momentos cuando uno siente la tentación de emigrar o de endeudarse si cabe un poco más cada mes recurriendo a la alternativa de la televisión digital, que quieras que no sí ofrece canales temáticos con series de animación. El único problema que se les podría achacar es que ofrecen serie tras serie, lo perfecto para dejar al niño ante el aparato, pero demasiado monótono y sin nada que lo espabile. Por eso se agradecería en estos canales algún presentador de continuidad o concursos, tal como se hace en la mayoría de programas que ofrecen las autonómicas. De **Canal Plus** no hay mucho que decir: los progenitores deben y pueden controlar lo que sus hijos ven en televisión, y eso es mucho más sencillo de hacer tratándose de un canal codificado.

Los fines de semana, ya se sabe, *Megatrix* en **Antena Tres** y *Zona Disney* en la **Primera**. Tras el fallido *Max Clan*, **Telecinco** ha iniciado un experimento mucho menos ambicioso, tanto en medios como en personal: *Birlokus Club*, sólo tres personajes que presentan en un espacio mucho menor, no ya un enorme estudio con su correspondiente decorado sino un fondo generado por ordenador y algunos objetos de *atrezzo*. Por lo menos mantienen las mismas series, entre ellas **Hamtaro**, **One Piece** y **El Príncipe Mackaroo**. Sólo *Los Lunnis* aportan algo de luz el resto de la semana: los tiempos en que se emitía *La Merienda* en **Antena 3** o **Supergol** y **Campeones** en **Telecinco** por la tarde, quedan ya muy lejanos.

INTENCIONES Y REFLEXIONES

Por descontado que se debe acabar con toda esa morralla, aquí no cabe la idea de que se esté vulnerando la libertad de expresión que consagra el artículo 20 de la Constitución. La misma Carta Magna establece que hay un límite para dichas libertades, especialmente en el derecho al honor, a la intimidad, a la propia imagen y, llegamos al área que nos ocupa, en la protección de la juventud y de la infancia. La programación televisiva debe tener un especial cuidado con los menores, como recoge la Ley 25/1994, que sirve para incorporar al Ordenamiento Jurídico Español la Directiva Televisión Sin Fronteras, aprobada por la CEE en 1989 y reformada en 1997, ya por la UE, en la que se hace un especia hincapié en la protección de la infancia a la hora de tener acceso a los medios.

Lo que se ha hecho es una advertencia desde el Gobierno, reiteradamente, de que debe cesar la *telebasura* y de que piensan hacer todo aquello que la Ley les permita para lograrlo, pero que apuestan por una autorregulación por parte de las propias cadenas. Así, **Telecinco** ha impulsado 21 preceptos, que ya veremos si se cumplen. A los pocos días de hacerse públicos, la cosa ha seguido igual. La Directora General de **RTVE**, *Carmen Caffarel*, ha impulsado 30 normas de obligado cumplimiento que ha presentado ante el Consejo de Administración del Ente, a la espera del dictamen del llamado *Comité de Sabios* que debe resolver el futuro de los medios de comunicación públicos. El Gobierno, tras reunirse con los directivos de RTVE, Telecinco, Antena 3 y Canal +, la directora general de RTVE, el Defensor del Pueblo y el Defensor del Menor de Madrid, quiere tener la parrilla televisiva despejada de inmundicias para Navidad.

Nadie quiere que el afán regulador del Gobierno caiga en la censura, y son pocos los que creen en la fiabilidad de un Consejo de lo Audiovisual, una vieja aspiración de nuestra democracia que hasta ahora ningún Gobierno se ha decidido a impulsar. Los ejemplos de Francia y Alemania dejan entrever que todos ellos partieron con objetivos muy ambiciosos pero su eficacia no está siendo la deseada. Eso sí, les adjudicamos a todos un "pero": su única preocupación parecen ser los niños, o en todo caso los menores de edad. ¿Qué programación se oferta a la juventud, pongamos que a la franja de edad comprendida entre los 18 y los 35 años? Un sector bastante amplio de la población que también tiene derecho a acceder a programación televisiva a su gusto. ¿O se van a tener que tragar los programas destinados a los niños? ¿Qué pasa con los programas musicales? ¿Nadie se ha dado cuenta del perjuicio mental que supone el visionado del programa de **La Primera** *Musicauno*, por ejemplo?

CRÓNICAS PIERDE FUELLE

Uno de los programas paradigmáticos de lo que se ha dado en llamar *telebasura*, si bien no se emite dentro del horario de riesgo, **Crónicas marcianas**, ha perdido en un año 267.000 telespectadores y más de cinco puntos de cuota de pantalla según datos de **Sofres**, la empresa encargada de medir la audiencia televisiva. La sexología seria a la vez que amena y sin complejos de **Dos rombos** (TVE-1), y el humor de **Aquí no hay quien viva** (**Antena 3**), entre otros espacios, le arañan cada vez más espectadores. La cadena de **Planeta** se ha recuperado en los últimos tiempos, sobre todo desde que renunció a fichar a un showman que compitiera a diario a la espera de que *Andreu Buenafuente* desembarque en enero. Son géneros como la ficción, la telerrealidad y las confesiones lo que les funciona mejor.

Los martes están **La Granja**, que supera los dos millones y medio en la franja en que coinciden, y los monólogos de **El Club de la Comedia**, donde el *Gran Wyoming* consigue que 970.000 espectadores estén despiertos a partir de la una de la madrugada, por lo que suponen una competencia cada vez más peligrosa. Pronto **La Selva** o **La Isla** tomarán el relevo de **La Granja**. La falta de un rival fuerte los lunes hace que sea el mejor día para **Telecinco**. Todos los lunes de octubre la trouppe de *Sardá* ha rondado, o superado, los dos millones y el 37,8% de *share*.

Jorge Sánchez

Witch Hunter Robin



PODERES PARANORMALES AL SERVICIO DE LA LEY

Witch Hunter Robin es una serie de 26 episodios que se emitieron en Japón entre julio y diciembre de 2002. Con una trama llena de intriga de la que quedas prendado desde el primer minuto y un espectacular grafismo lleno de fabulosos efectos tridimensionales, esta serie se revela al instante como todo un descubrimiento para quien le da una oportunidad. Así que vamos a conocerla mejor y ver cómo la podemos conseguir en DVD.

Robin y su destino

La historia empieza con la llegada a Japón de *Robin Sena*, una llamativa chica de tan sólo 15 años que ha sido enviada para remplazar a uno de los miembros de la organización japonesa STN-J. EL objetivo de este módulo de protección del ciudadano es el de capturar vivos, siempre que sea posible, a los denominados *witches*, unos seres que viven camuflados entre los humanos y que están dotados de unos poderes paranormales de los que no siempre hacen uso de forma bondadosa o amigable. Además se encargan de estudiar todo lo relacionado con ellos, empezando por los crimenes que con frecuencia cometen.

Decir aquí que *Robin* domina el poder del fuego, aunque aún no tiene control absoluto sobre sus hechizos. Por eso, no será muy bien recibida por sus compañeros.

Y así, el equipo formado por distintos personajes de diferente sexo, personalidad y poderes se ven envueltos en casos, cada vez más misteriosos y con más relación entre sí, que nos irán adentrando en lo que se convertirá en una gran historia con un guión francamente interesante, envolvente y bien construido, que nos recuerda que también existe anime dirigido a gente con capacidad intelectual superior a la de los diez años.

Los géneros que se mezclan en este anime son los del espionaje, la ciencia ficción y el terror, con pequeños toques de la fantasía más tradicional. Sus elementos argumentales han sido comparados por muchos, y no sin razón, con los aparecidos en series como **CSI** y, sobre todo, **Expediente X**. A este respecto, deciros que ya están preparando una serie homónima de imagen real.

El ambiente y las localizaciones tienen un cuidado y elegante aspecto gótico, de tonos sepias muy apagados con predominio de negros, rojos y marrones. Este diseño artístico lo complementa la propia *Robin* con su fantástico vestuario, que está compuesto por unos modelitos que, aunque la chica va divina de la muerte, deben de resultar bastante incómodos para ir corriendo detrás de un *witch*.

Otro aliciente del apartado artístico son las magníficas piezas musicales que acompañan a las escenas, sobre todo el tema principal, titulado *Robin*. Éste y todos los temas instrumentales que aparecen están compuestos por el eficaz compositor *Taku Iwasaki*. También resultan correctas las canciones que suenan en el opening y el ending, ambas interpretadas por *Bana*.

Ahora, puestos al día, y si hemos decidido que nos interesa hacernos con la serie en DVD, vamos a ver cuáles son las posibilidades de importarla ya que su aterrizaje en España parece lejano además de improbable (aunque nunca se sabe, que alguna distribuidora se ha interesado ya por ahí).

Las posibilidades

Witch Hunter Robin se encuentra disponible en DVD en los mercados tanto japonés como estadounidense pero, como es habitual, obviaremos la versión japonesa debido a la desventaja que supone de cara al comprador extranjero la inexistencia de audios o subtítulos extras.

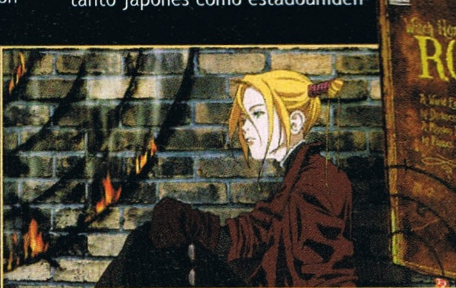
La serie, como ya hemos dicho de 26 intensos episodios, está recogida en 6 DVDs. El precio por cada volumen es de unos 29 dólares, y del primero existe ya una edición para coleccionistas que incluye una caja ilustrada para ordenarlos, la banda sonora (soberbia) una camiseta de la serie, dos *cells*, ficha con todo el equipo técnico y un detalle surrealista pero cierto: ¡un vaso de chupito con el logo de la serie! Todo a un precio de 40/50 dólares (según donde lo compréis).

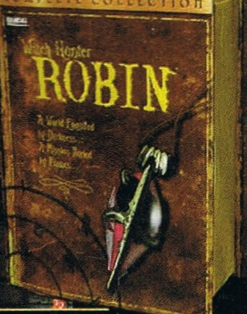
De todas formas la mejor opción, aunque algo precipitada si realmente apostáis por comprar la serie sin haber visto nada, es comprar la recién estrenada caja que recopila todos los DVD a un precio de 119/135 dólares; incluye además 3 pins (vaya regalitos rebuscados que eligen), edición limitada para coleccionistas.

Por último sólo decir que podréis disfrutarla tanto en versión original como en inglés, pudiendo hacer uso de unos subtítulos programables.

Sin más, ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramírez





WITCH HUNTER ROBIN
(serie de 26 episodios)

Origen: USA
Zona: 1
Color: NTSC
Audio disponible: Biligüe (Japonés / Inglés)
Subtítulos: Sí (Inglés)
Precio: 25 / 30 € apro.
Editado por: Bandai
Una vía fiable para conseguirlas:
www.amazon.com / www.animenation.com

2x2 = Shinobuden

¡Ninja, tu misión de hoy es traerme unas bragas



Y esto sería lo más normal... Por favor, ávidos de Narutos y similares abstenerse, que hoy entramos en el mundo de la paranoia en su estado más agudo. 2x2=Shinobuden es una parodia SALVAJE (con todas las letras) de todas y cada una de las series de estos seres de la noche, técnicas especiales y todo lo demás que pulula por ahí.

El título que nos ocupa este mes en la sección de "series raras" tiene poca coherencia, pero es que realmente no la necesita, que para eso es una parodia (aunque al menos no llega al límite de burradas como Excel Saga o Jungle Wa Itsumo Hale Noche Guu... bueno, quizás sí, eso ya es opinión de cada uno).

Observen la infiltración del ninja salvaje del kilimanjaro

O algo así, porque tenemos a la pobre *Kaede*, una simple estudiante de instituto que de repente se encuentra a alguien que intenta entrar en su habitación como si fuera muy sigiloso diciendo algo así como "Ninpo!". La persona en cuestión resulta ser *Shinobu*, una dulce aprendiz de ninja que debe realizar una terrible misión que consiste en... traer las bragas de una estudiante.

Tras una larga conversación, termina conociendo al "gran" maestro, *Onsokomaru*, que es una pelota amarilla con ojos y boca (no, si me suena familiar...), y a todos los demás aprendices de ninja, con su respectivo traje ninja y armas ninja, y todos tan exactamente clónicos que tienen hasta el mismo nombre (pero bueno, esto ya es típico de las películas, que todos los ninjas tienen hasta la misma cara, ¿no?).

¿Que queréis más locuras? Bueno, siempre podemos añadir a una hermanita pequeña de ninja, de nombre *Miyavi* (la chica es una genio del onmyouji, papeles con símbolos que puede controlar a voluntad como arma o muchas más cosas), con una cierta fijación con su hermana. También podemos incluir que el maestro es un salido mental y que el resto de aprendices no se quedan atrás; que hay ratos en que parece haber unos momentos de tortillería revuelta entre *Kaede* y *Shinobu*... ¡Un completo surtido de locuras para elegir, oiga!

El ninja en su hábitat natural: la mansión secreta ninja

Y aquí tenemos todos los secretos de la serie, por si a alguien le interesa (pero con cuidado, que son secretos, no los digas por ahí que luego viene un ninja y te manda ir a coger el sujetador de la vecina del quinto).

El estudio responsable de esta locura es UFO Table, de reciente aparición en el mercado, y con un éxito tremendo en las tres series que ha sacado por ahora. Algunos de los dobladores os sonarán, como *Nana Mizuki* (conocida por doblar en **Naruto**) o *Ayako Kawasumi* (ha doblado en **Mahoromatic**, **Hand Maid May**, **La Pequeña Princesa Yucie** y similares).

Lo más curioso que se puede encontrar en la serie está en el aspecto técnico, puesto que el director de esta hilarante serie es el mismo que el de **Magic Knight Rayearth** (Luchadoras de Leyenda en España), cosa que ayuda mucho a hacernos una idea de la animación.

En cuanto a lo que es la serie en sí... Es breve, 13 capítulos de 25 minutos divididos en dos episodios cada uno, así que podemos decir también que es una serie de 26 episodios de 13 minutos, a elegir. El opening y el ending de la serie son completamente desternillantes, el opening podría colar para cualquier serie de Ninjas pero obviamente NO es lo que parece, mientras que el ending resulta muy curioso puesto que está hecho completamente todo con plastilina, todo un pequeño detalle que anima mucho mientras bailas al ritmo de la música. La animación es bastante buena para lo que se podría esperar en una parodia, y también posee algo de "fan service" completamente descarado (tan descarado que incluso la propia gente de la serie lo dice... si es que se meten con todo).

Fuera de la mansión ninja, centrémonos en el urogallo común

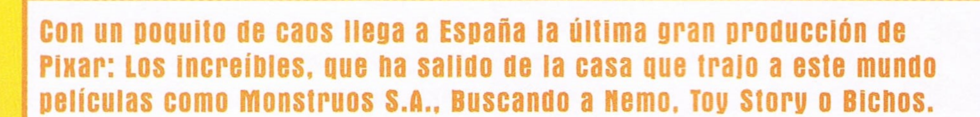
¿Que queréis la serie? Ya sabéis, a remover la tierra de las cosas ilegales y a buscarla por el fansub (sí, sé que es ilegal y que no debería decirlo, pero es que si digo que la compréis de importación, obviamente pagando, igual os da un yuyu o algo), que tiene pinta de que esto no aparece por nuestras tierras hasta dentro de mucho tiempo, salvo intervención divina. Pero creedme si os digo que la búsqueda merece la pena, pues "sufriréis" el máximo castigo ninja: morir a mandíbula batiente, carcajada tras carcajada

Lord Graywords



Los increíbles

La familia es lo primero... pero más arriba


Con un poquito de caos llega a España la última gran producción de Pixar: Los increíbles, que ha salido de la casa que trajo a este mundo películas como Monstruos S.A., Buscando a Nemo, Toy Story o Bichos.

Es decir, que nos encontramos con una película que es muy difícil que no nos guste, ya que hasta la fecha sus realizadotes nunca nos han defraudado en ese aspecto. Y la cosa no acabará ahí, porque pronto podremos disfrutar también el siguiente estreno de la marca: **Cars**. Pero eso es harina de otro costal, vamos con lo que nos interesa.

Dejar el pasado para caminar en el futuro

La película comienza con un hombre, *Mr. Increíble*. O, mejor dicho, *Bob Paar*, que, vestido de gala y en su coche de lujo, acude a una importante cita. Sin embargo, durante el camino encuentra alguna que otra dificultad: atracos, gatitos en árboles, avisos de bomba, suicidas... y un mocoso entrometido que dice ser su mayor fan y que se empeña en ayudarle (siendo un estorbo, al fin y al cabo). Durante todas estas peripecias, el superhombre causa algunos destrozos en la ciudad... pero claro, nada como salvar el día.

Con todo, logra llegar a tiempo a su cita, nada menos que su boda con *Elastigirl*, en su identidad de *Helen*, y con un padrino de honor, *Frozono*. Pero no todo es tan bonito como lo pintan... la sociedad está hasta las narices de que los súpers, como los llaman, se tomen la ley por su mano y con ello causen casi más destrozos que beneficios, empezando por el suicida que denuncia al pobre *Mr. Increíble* por salvarlo. Así, se llega a la conclusión de que los súpers deben permanecer en el anonimato, llevando vidas normales y sin dar demasiado la nota. Y así se hace.

Quince años después de esto, los *Paar* tienen tres hijos: *Violeta*, la mayor, una jovencita un poco tétrica pero muy mona y vivaracha en realidad, que tiene el don de la invisibilidad y el poder para crear campos de fuerza; *Dash*, el típico crío guaperas, fantasma y gamberrete que tiene una velocidad de espanto; y *Jack Jack*, apenas un bebé aún y sin poderes especiales. *Helen* es una estupenda ama de casa, mientras que *Bob* ve peligrar su trabajo como asesor de seguros al informar a todos sus clientes sobre los recovecos legales y burocráticos que han de llevar a cabo para salvarse de un pago, actitud que no agradará demasiado a su jefe. Ante este panorama, *Bob* se enfrenta a un despido... pero algo surge. Entre sus papeles, descubre una plancha holográfica, que le transmite un mensaje: su personalidad de súper es requerida en una isla para deshacerse de un robot descontrolado. Ha perdido su empleo, y no puede decírselo a su mujer... Le ofrecen por cada misión el triple de su sueldo anual... No puede rechazar la oferta. Pero su traje está un poco ajado, así que acude a una buena amiga, diseñadora de súper trajes, *Edna Moda*. Todo empieza a ir mejor en la familia *Paar*. Más dinero, más tiempo del marido, más ejercicio... y todo camuflado bajo falsos congresos en el extranjero a los que el hombre debe acudir.

Pero la mujer elástica no es tonta, y pronto comienza a sospechar algo. Lo que pasa es que imagina lo que no tiene que imaginar, y es que el marido le pone los cuernos. Cuando ve que el traje viejo de su marido tiene un remiendo, enseguida sabe a quién tiene que visitar: *Edna*. Cuando llega, la mujercita la está esperando para enseñarle toda la gama de trajes que ha ideado para su familia. *Helen* lo flipa. Se destapa todo el pastel, y claro, la mujer decide ir a rescatar a su marido, a quien han tendido una emboscada. Resulta que el hombre que pagaba a *Bob* es nada más y nada menos que aquel mocoso repelente mega friki que pretendía ser su compañero, transformado ahora en el malvado *Síndrome*. Lo demás... lo tendréis que descubrir vosotros chicos ;) Demasiado me he extendido ya. Recordad, ya la tenéis en el cine, que pese a ser tan caro como es, merece ser vista en la pantalla grande (amén del corto inicial, que esta vez no es muy brillante, y el trailer de **Cars**).

Terminando por el principio

Me voy a remitir a mi primera línea: "Con un poco de caos...". Pues sí, así ha llegado a España esta película, porque si uno abre un periódico, una revista, consulta el teletexto o va al propio cine a ver carteles, comprobará que la película no se debería haber estrenado hasta el viernes 26 de noviembre. Sin embargo, desde el viernes 19 cualquiera puede ir cómodamente a su cine más cercano, pedir una entrada y disfrutar de ella... aun habiendo carteles, insisto, que la anuncian para el día 26. En fin, con todo, una buena película que entretendrá a toda la familia. Saldrás planteándote muchas cosas sobre la gente que te rodea... como muchas veces han logrado desde la nueva fábrica de sueños: Pixar.

NeoRuB



PARA LOS LECTORES DE "MINAMI" CON AFECTO!!

hire
el terrible vampiro samurai

Recerca, editorial independiente que comienza su andadura en solitario tras separarse de Aleta, nos trae un cómic diferente, con un estilo único y atractivo, y una historia trepidante que busca un punto de vista sorprendente para contarnos "una de samuráis".

Las cosas están cambiando, y en un panorama editorial distinto al que comúnmente conocemos por el manga comienzan a aparecer nuevos talentos que nada tienen que ver con lo ya conocido. A glorias persistentes se unen nuevos autores con muchas ganas de revolucionar el mundillo y aportar ideas y estilos a una afición que está en constante cambio, retorciéndose para adaptarse a las exigencias y necesidades que los nuevos tiempos nos deparan.

Este es el caso de *Carla Berrocal* (dibujante) y *Daniel Hartwell* (guionista), y de su nueva obra, **Hire, El Terrible Vampiro Samurai.** *Carla*, a pesar de su juventud (esta chica madrileña nació en 1983), ya ha hecho varios trabajos para editoriales estadounidenses, amén de haber publicado en Inglaterra y España bajo el sello de Astiberri. Por su parte *Daniel*, nacido en Oxford en el 77, ha escrito, dirigido y producido varios documentales y cortometrajes, además de haber colaborado con sellos británicos y haber autopublicado **Sacrifice** y **Sword of Damocles**.

Otra Historia

Pese a ser un cómic de samuráis, **Hire** es también un cuento de terror y una historia de amor. Con una narrativa gráfica sobresaliente relata la llegada de un barco europeo (español para más señas) a las costas de un pueblo pesquero japonés. La tripulación guarda un temible secreto: Son *Chiang Shih,* vampiros que se alimentan de la sangre de los vivos para perpetuar su existencia inmortal. A pesar de su temible esencia demoníaca el capitán del barco ha llegado a Japón con un único propósito que descubrirá poco a poco a lo largo del cómic. El contacto de los demonios con las gentes del pueblo y el férreo código de honor samurai dan como resultado una historia sorprendente que nos deja con el saborcillo agrio de una historia que concluye y nos deja con ganas de más. Mucho más.

Un estilo diferente para una obra diferente

El estilo gráfico de **Hire** sorprende en todo momento, empezando por la portada, que con un diseño impecable a dos tintas supera en mucho a la primera versión a todo color que se hizo de la misma. *Carla* maneja la tinta de forma impetuosa, sintiéndose en su elemento, y el pincel acaba dando forma a la historia aplicándole un espectro oscuro, casi tétrico, que se ilumina en ocasiones para señalar el momento, el instante, como si un segundo de esa historia el ambiente cambiara para inmediatamente volver a ese ámbito oscuro que es **Hire** en sí misma.

El dibujo es correcto, y aunque se escapa de la mano de la autora en un par de viñetas de acción, no dejan de ser excepciones que animan la narrativa, como si fueran viñetas dibujadas con prisa, dando celeridad a la acción sin perderse en detalles que pausen la lectura (me siento tentado a decir visionado) de los momentos de tensión.

Mientras el arte de *Carla* se luce contando la historia, la mente de *Daniel* despierta una obra que se acerca más a un cortometraje que a un cómic de los de toda la vida. Sin perderse en diálogos inútiles ni viñetas de relleno, **Hire** se nos acerca como algo natural, como una historia real que vemos escondidos tras el ojo privilegiado de la cámara.

Una edición de lujo

Hire lleva a la venta desde Noviembre de 2004, y como ya mencionamos ha sido publicado por la recién separada Recerca, alimentando la promesa de su editor, *Xavier Morell*, de que una parte de las ganancias obtenidas con los cómics emblema de la editorial irían destinadas a la publicación de autores españoles. La edición es bastante buena, con una portada realmente apetecible y cuidada encuadernación, amén de un papel de alto gramaje y los apetecibles extras (sí, como si fuera un DVD) en forma de ilustraciones de **Hire** llevadas a cabo por autores emblemáticos del fandom. La única pega que se le podría buscar es el precio, que al margen de la calidad puede resultar un tanto elevado al público acostumbrado al manga si tenemos en cuenta lo corta que se nos hace la historia. No obstante, visto el éxito que tuvo en el Expocómic, donde se vendía como churros, no podemos menos que augurar un prometedor futuro a esta joven pareja de autores y pedirles humildemente que nos traigan más aventuras de *Hire*. Como suele decirse, ya están tardando.

Rafa del Río



VIERNES DE SALÓN



Viernes 29 de octubre, al levantarme de la cama, una sonrisa traspasa mi rostro, el día que esperaba con tantas ansias ha llegado: por fin comienza el X Salón del Manga. Me visto y me voy corriendo a Barcelona. Al llegar a la Farga, un poco antes de que abrieran, me dispuse a entrar con mi pase de fanzine y, una vez dentro, pude ver el inmenso salón casi vacío de gente, que poco a poco se fue llenando. Empecé el día ayudando a montar el stand de **Charm**, que tanta ilusión me hacía, y tras unas horas de trabajo pude encontrar a muchos de los amigos que tanto ansiaba encontrar, así como conocer a gente nueva y comenzar a disfrutar de los cuatro días que estaban por venir. Pasa el tiempo, llega la hora de la comida, y entonces... la final de OF2 en la que muchos amigos, gente conocida y yo misma, íbamos a participar (además de la final del concurso de doblaje ^_^U). Muchos nervios, pero por encima de todo alegría e ilusión, hacía tanto tiempo que esperábamos ese momento que no era para menos, y dentro de mí no sabía diferenciar ya, qué tipo de cosquilleo era.

Empezó la gala final, los finalistas del doblaje fuimos los primeros en cantar (u_u y prácticamente los únicos que pude escuchar), y ¿qué queréis que os diga? Nunca he sentido tanta felicidad, tanta armonía, tanta alegría contenida como en ese momento en que subí al escenario. Canté como mejor pude, dándolo todo de mí, disfrutando al máximo de la ocasión, contemplando a todas y cada una de las personas que me observaban, mis amigos que me animaban... fue una experiencia preciosa que espero poder volver a sentir otro día. Pero eso no fue todo, al ver a los demás participantes, más de lo mismo, sentías la fuerza con la que cantaban, veías que lo ponían todo de sí, y yo no podía hacer más que aplaudir hasta sentir dolor en mis manos y sonreír por aquello que los demás estaban ofreciendo.



Tras unas pocas actuaciones nos fuimos a participar en el concurso de doblaje, mención especial al acierto que tienen los organizadores al invitar cada año a uno o dos actores de doblaje de conocidas series de anime que muestran al público sus dotes (con las que nos dejan parados, todo hay que decirlo ^^). Tras esta pequeña muestra, la gente empezó a doblar y, claro está, había unos mejores que otros, pero la verdad es que es algo que se disfruta de ver, y más todavía de realizar, pues al doblar una escena te metes en ese papel que tanto has practicado y ganas mucho en expresividad y te abres más a lo que te rodea. En resumen, que fue muy divertido ^^

Al bajar pudimos cantar las canciones en japonés de la segunda ronda de OF2, con más emoción de nuevo, y tras ello ver el fantástico concierto de **Charm**, que a pesar de que se me hizo corto fue una maravilla. Fue especial verlas a las tres juntas por última vez, aunque siempre da penilla pensar que ya no veremos tanto a *Pili*.

Primero cantaron una canción las tres al completo, y tras esto se fueron alternando las canciones del nuevo disco de **Charm**, *En lo profundo del bosque* (que nos dejaron a todos con ganas de correr a escuchar el disco), con un par de canciones de *Pili* en solitario a modo de despedida de sus fans. Igualmente, tanto las canciones que *Pili* cantó como las del nuevo disco de **Charm** como dúo estuvieron muy bien, y ya tengo ganas de volver a repetir lo más pronto posible.

Tras esto (aunque un poco rápido por lo que a mí respecta por culpa de que no quedaba mucho tiempo), *Mike* comunicó al público la esperada decisión del jurado de OF2, y el ganador fue *"Ryosuke"*. Todo el mundo empezó a aplaudir y mientras, él subió al escenario y nos brindó una última canción. Al bajar del escenario, la gente se reunió a su alrededor para felicitarlo por empezar una nueva etapa de su vida.

Y así, aunque con la espinita de no tener ni una sola foto de todos los finalistas del concurso juntos, acabó el primer día de salón, a la espera de que el resto fuera, si cabe, aún mejor.

Thais

¿¿PLAGIO?? DEJÉMOSLO EN GUIÑOS

No hay mangas perfectos, y todos los que conocemos son muestra de ello. Adoro la sección de *"Hoy nos pasamos por la piedra..."* porque saca a relucir todos los trapos sucios de cada manga. Os puedo asegurar que hay veces que he llorado de la risa (diox, el de **Kaikan Phrase** fue buenísimo) y muy pocas veces me he indignado. Generalmente, todo lo que dicen, aunque sea algo exagerado, es verdad, nos guste o no.

Cuando el mes pasado os encargasteis de **Naruto**, se pudo ver con mucha claridad: hoy tiene tirón, hoy es famoso, pero no es lo mejor que se publica. La historia podrá ser buena, pero tiene fallos (y pensar que soy fan suya desde que se publicó el primer tomo... ¬¬U). La historia podrá tener gancho, pero el argumento base está ya muy trillado. No vengo a discutir lo de que dijeron de hacer el artículo entre tres porque para uno solo sería demasiado *shock*, o que es para gente con mentalidad de un crío de tres años. Vengo a discutir el tema del plagio. Como nunca pusieron esa horrible palabra, yo tampoco lo haré. Dejémoslo en *"inspirado en"*.

Hoy en día no hay historias originales. Y punto. Todos los temas, los argumentos base, que podrían tratarse, se han tratado ya. Con la de libros que hay, en todos los idiomas; no me vengáis contradiciendo porque SEGURO que la historia súper-mega-cosmo-ultra-original que estáis pensando, ya la ha escrito algún otro. O una muy parecida.

Los simbolismos no son nada nuevo. Si te das un paseo por las pirámides, podrás darte cuenta de que hace más de 3000 años la serpiente ya simbolizaba el mal. Bueno, Egipto cae un poco a trasmano, pues nada, abres tu **Biblia** por el *Génesis*, apartado del *Jardín del Bien y del Mal*. Bichito largo, rastrero y escamoso que introduce el Pecado en la especie humana (¡Ojo! ¡¡¡Que ningún bocazas diga *"Eva"* porque me cabreo!!). Y ¿¿¿quién aparece??? Muyyy bien. La serpiente. Y la **Biblia** es la **Tradición**. Vamos, que tampoco es original, que se basa en las costumbres sociales de un grupo de individuos más o menos civilizados (más o menos, que por ahí también anda la ablación y los *Burkas* de los *chiitas*, que eso muy civilizado, no parece). Que *Kishimoto* decidiera asociar las serpientes al malote de su manga, pues bueno. Pero tampoco podéis decir que se basó en *Rowling*, porque esa mujer, de original, tiene poco. Al menos, *Kishimoto* ideó un sistema (*chakra*) para dar"magia" a su manga. *Rowling* ni si quiera llegó a eso, directamente, abrió un libro de "Folclore y Cuentos de Hadas de la Tradición Irlandesa y Anglosajona" y tiró por el camino de en medio. Eso sí que es "basado en".

Vamos al apartado de "protagonista que, nada más nacer, es insuflado con un poder oscuro". Lo que siempre ocurre en todas las historias fantásticas, es que el malo tiene mucho poder. Y las opciones no son muchas: rendirse, luchar, conseguir al *Genio* de **Aladino**, arrearle al malo un par de hostias, morir en el intento o, (más inteligente) le quitas su poder y lo usas en tu beneficio. Vamos, con todas estas opciones... ¿cuál es la mejor? Obviamente, la última (bueno, la del *Genio* está bien pero no pega con el tema). Aunque eso TAMPOCO es original. Y esta vez no me remito a la **Biblia** ni a los trogloditas de la *Edad de Piedra*. Señores... ¿me pueden explicar qué demonios hace un mosquito? ¿Y una solitaria? Beneficiarse del trabajo ajeno (como yoooo... ;)). Si puedes conseguir algo con poco esfuerzo... ¡¡¡no te cortes!!! Esa es la regla, ¿no? Con la de parásitos que pululan por el mundo...

Y por último, eso de que los personajes cada vez se hacen más fuertes con cada adversidad que superan. Hombre pues... no sé, si fijarse en la vida real es realmente copiar, pues nada. Y ahora no me vengan con que si te ocurre algo desastroso, te desmoronas, te vas a la mierda y vuelves mega-débil y hecho un asco. Sin coñas, hay gente que se queda así pero la mayoría salimos de nuevo a la superficie e intentamos que lo ocurrido no se vuelva a repetir. ¿Que el autor lo exagera un poco? Pues a lo mejor lo aprendió de **Dragon Ball**, que cada vez que se cargan a un malo, aparte de cepillarse el paisaje en el proceso, terminan volviéndose *Saiyaneses*, *Súper-Saiyaneses* y *Mega-Saiyaneses*. Reconózcanme que todos tenemos un autor o un manga que nos marcó y que es muy difícil de ignorar. Lo idolatras y, creyéndolo perfecto, lo intentas imitar. La imitación es algo común siempre que no somos muy duchos en el tema. ¿¿Acaso hay alguien que NUNCA copió una ilustración porque le parecía bonita?? Aunque fuera en sus comienzos. Realmente, no es copiar. Son guiños, una especie de alabanza.

Shizuku

PD.- Se me olvidaba, a pesar de todo lo anterior, me reí de lo lindo con el artículo. Lázaro, si realmente vas a irte, ¡¡¡no quiero ni pensar qué será de esa sección!!! (*NdL: Tranquila, hay gente casi tan buena como yo que seguro que la sabrá llevar más que dignamente. Sí, lo sé, soy muy modesto*).

(*NdL: Por la parte que me toca, decir que tanto la comparación con Harry Potter como lo de hacer notar que había unas cuantas series más aparte de DB que se podían sentir "copiadas" tenía segundas intenciones, casi todas destinadas a abrir ojos o cerrar bocas de cierto colectivo de pobres ignorantes*).


HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

ONE PIECE

Sí, sí, mucho pirata, pero ninguno es capaz de ponerle el chip a mi consola... Creo que voy a llorar.


HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

NARUTO

HIJO, APAGA ESO

¿Corren buenos tiempos para los espectadores? El gobierno asegura que hará todo lo posible para proteger la inocencia del infante mediante el estricto control de los contenidos que se emitan en horario infantil, los tristes de turno reniegan porque se recortan frases impúdicas de Shin Chan en canales de pago, y los magacines hacen su agosto entre tanto descontrol. ¿Hacia dónde narices nos encaminamos? Envía tu respuesta con faltas de ortografía al 1234 para que te cobremos 1 euro más IVA por SMS por no hacerte ni puto caso.

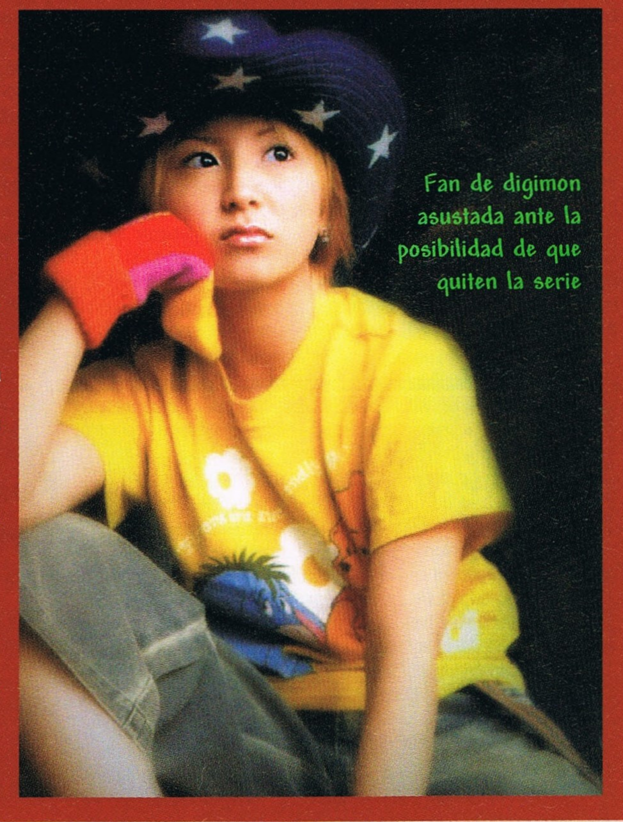
Tengo dos sobrinos pequeños. Ella tiene cuatro añitos recién cumplidos, se llama *Ángela*, y es un solete. Es una niña inteligente y educada, un tanto repipi a veces, que cumple las normas a rajatabla y cuando alguien las incumple se lo hace saber, resabiada y graciosa como ella sola. "No toques eso, que es del abuelo" o "Quita eso, que mamá no quiere que lo vea". Me hace muchísima gracia. En casa del abuelo tiene Fox Kids, y mientras juega con sus muñecos le echa vistazos furtivos a la pantalla. No disfruta mucho de la tele (para ella **Pokémon** y **Digimon** no son más que muñecos que se mueven en esa ventana mágica) pero cuando emiten **Las Supernenas** se pega a la pantalla como si le fuera la vida en ello. Su madre le deja ver ese canal con una limitación: Cuando emiten **Shin Chan** tiene que venir corriendo y avisar a sus tíos para que se lo cambiemos.

Un día, cuando todavía vivía en casa de mis padres, mi sobrina entró en mi despacho gritando "¡¡El niño malo!! ¡¡El niño malo!!" y sólo le faltó esconderse debajo de la cama del susto que traía. *Shin Chan* estaba en la tele, y como su madre le había dicho, había venido corriendo a avisarme de que quitara "al niño malo". Automáticamente pensé que una niña tan responsable podría ver la mencionada serie sin problema. Mi sobrina sabe perfectamente dónde está el límite del bien y el mal, y a su corta edad ya tiene el criterio suficiente como para saber que lo que hace *Shinosuke* está mal, y que no hay que imitarlo.

Como ya dije, *Ángela* tiene un hermano, *Ignacio*. *Ignacio* tiene casi tres años. Es rubio, con unos enormes ojos azules, y a pesar de ser tan pequeño tiene la espalda muy desarrollada, tal que tiene que usar chaquetas de niños mayores, aunque está delgadito. Es un niño de anuncio. Si antes decía que mi sobrina era muy complaciente, su hermano es todo lo contrario. Aunque han recibido la misma educación, la niña se somete a las normas de los padres mientras el niño se rebela, reacciona en contra, rasca el poder tratando de ver hasta dónde puede llegar, saber cuál es el límite. Esta personalidad, individual y propia lo lleva a tener una serie de comportamientos a cuál más revoltoso y dañino. No es un niño hiperactivo, maleducado, ni caprichoso, es sólo que tiene sus momentos: Lo mismo está jugando con un gatito de peluche que lo lanza contra la pared al momento siguiente, o abraza a su padre muy cariñoso para luego tumbarlo en el suelo (un señor militar de dos metros) de un puñetazo en la rodilla. Lo peor es que no te puedes enfadar, porque lo hace con la mayor de las sonrisas, sin ninguna malicia ni intención. Él está jugando, y libera la agresividad que, como seres vivos, todos llevamos dentro, algunos más que otros.

Está claro que dos niños tan diferentes necesitan normas diferentes, una protección distinta, y una vigilancia llevada a cabo de forma personalizada. Por ejemplo, en el caso de internet y su uso futuro. *Ignacio* va a necesitar una *nani*, un programa que vele todos los contenidos que una vez crecido considere interesantes, y que podrán ser inocuos en ocasiones, y potencialmente peligrosos en otras. A saber, comenzando por la violencia, lo primero que llama la atención de un niño, hasta otro tipos de temas que suelen abundar por la red y que despiertan el interés de todos una vez alcanzada la adolescencia. El caso de mi sobrina será diferente. No va a buscar aquello que sabe que no debe, puesto que potencialmente se conforma con la versión de las cosas que encuentra en su vida diaria, pero tampoco va a estar exenta de peligro, chats, foros, y otro tipo de ofertas de internet en principio inofensivas e incontrolables van a hacer que sus padres tengan que velar el uso futuro que su hija dé a la red. Y la cosa no queda ahí, pues al igual que con internet, los padres tienen que tener cuidado con todos los aspectos de la vida de sus hijos: Videojuegos, amigos, televisión, salidas de fin de semana, literatura...

Ahora escucho que el gobierno, esa entidad de la que se supone depende la nación (léase territorio y ciudadanos, y pasemos de movidas políticas), va a llevar a cabo una acción para proteger al menor y censar su franja horaria. La idea en principio, como a todos los que nos acercamos a la edad de ser más padres que hijos, no me parece mal del todo, incluso me resulta oportuna. Pero entre nosotros, después de echar un vistazo al borrador, no puedo evitar que la situación me dé... Muy mal rollito. Se habla de evitar escenas de sexo y violencia explícitas (Adiós a los "culito-culito" de **Shin Chan**, a *Seiya* echando sangre a borbotones, y a los desnudos de **Aquí Hay Tomate**. Genial, todo sea por una infancia como la de antes). Me parece bien lo del sexo y la violencia, pero es en el último aspecto, el "explícitas", en el que residen todos mis temores. ¿Se considera violencia explícita la actuación de *Kiko Hernández* o *Sonia Arenas* en **A Tu Lado**? ¿Es sexo explícito que en el tomate sigan meneando la perdiz con las famosas que se prostituyen "por un puñado de lerus", que en **A tu Lado** hable de la vida sexual de menganito la fulana de turno, o que en **Gran Hermano** veamos cómo una muchacha que no tiene donde caerse muerta pone nervioso a un tontainas sin graduado escolar a cambio de la



Fan de digimon asustada ante la posibilidad de que quiten la serie



opción a carta de nacionalidad? Me da a mí que va a ser que no. Y lo que es peor: Que nos van a quitar las series de animación pero nos vamos a seguir tragando la basura de la tarde. ¿Por qué? Porque una serie de animación da dinero, pero es prescindible, especialmente si la comparamos con un magacín de tarde. Por partes: una serie de animación proporciona el dinero justo de la publicidad y como mucho las licencias de mercancía relacionada cuando así se haya acordado. Un magacín da publicidad por partida triple: anuncios, patrocinio, y campañas internas (nunca veréis a *Pikachu* diciéndote que escribas sonytono_Pokemon al 345); mercancía relacionada en ocasiones; y toda una pasta en SMS, el invento del futuro. **"Sé un triste borrego que hace lo que todo el mundo, manda tu mensaje, y nos forraremos a tu costa".**

Visto lo visto, me resulta inconcebible que las cadenas vayan a dar su brazo a torcer en el caso de los programas de tarde, la peor de todas las epidemias que asola nuestras televisiones actuales. Así que una de dos: O quitan las dos series de animación que quedan para hacerse los héroes antes las APAs, y seguimos viendo cómo nuestros hijos crecen pensando que para ser alguien en la vida hay que venderlo TODO por tres euros, acostarse con la estrellita de turno, y tragar lo intragable con el *Sardá* de turno; o bien las cadenas se ponen las pilas y nos inventan un formato de programa parecido pero protagonizado por **teleñecos** en el que la cerdita *Pegui* no enseñará el culo, pero te animará a que critiques la salida del armario de la rana *Gustavo* mandando un SMS con tu opinión al 1234, mientras cuenta sus escarceos con los **Fraggles** con todo lujo de detalles.

Sea como sea, y como dice el anuncio de **Alien Vs. Predator**, nosotros perdemos.

Rafa del Río

¡ESTO ES GREENWOOD!

ANIME BAJO FUEGO

Continuando con el asunto de la regulación "anti-telebasura", alguna vez he pensado que tal vez deberían haber contado con los otakus cuando se celebraban las famosas reuniones entre el gobierno, las cadenas televisivas y las asociaciones de telespectadores. Después de todo, son ellos los que están poniendo el anime bajo fuego.

Pero claro, eso no sería nunca posible. No sólo porque nunca nos pondríamos de acuerdo con quién debería representarnos sino porque nuestras series favoritas son el blanco preferido. A pesar de todo el tiempo que llevamos en este mundo, el anime no ha conseguido librarse de su mala fama. Sólo es hablar de "manga" y los prejuicios salen a montones: violento, pornográfico, competitivo, etc. Por una persona que dice que sí, que **El viaje de Chihiro** estaba muy bien y era muy bonito, tres te dirán que "eso no es manga". Lo mismo que dicen de las series míticas del anime en España (con perdón), como **Mazinger Z**, **Heidi**, **La abeja Maya**, **Vickie el vikingo**... e incluso te negarán que **La vuelta al mundo de Willy Fog** o **D'artacán y los tres mosqueperros** sean japonesas (que lo son, palabra, con una mínima participación nacional, pero con guiones, diseños de personajes y animación completamente japonesa).

Siguiendo con esto, en cuanto un anime se hace relativamente famoso, aparecen un par de sociólogos y psicólogos explicando lo mala que es para nuestros pobres niños y la de valores de nuestra sociedad que ataca (resulta raro que, según esta gente, **Los Simpson** sean más politicamente correctos que **Shin-chan**). Después vendría la murga de las empresas españolas de animación. Éstas exigen "cuotas" de pantalla para conseguir el público que ellas por sí mismas no logran. Que la libertad de mercado tiene sus límites, y si la gente no quiere ver sus productos, pues se les obliga, faltaría más.

Como a las televisiones les da lo mismo una cosa que otra, mientras tenga audiencia, si lo que provoca tanto jaleo no tiene mucho tirón, lo retiran de la pantalla en menos de lo que canta un gallo (si tiene mucho tirón, lo dejan ahí pase lo que pase... recordemos la verdadera telebasura).

Bueno, ya hemos puesto bastante verdes a los demás; ahora toca mirarse el ombligo y dejarse de autocompasión. La verdad es que una parte de la mala fama del anime la tenemos nosotros. Entiéndase "nosotros" como el mundillo; una parte mínima, tal vez, pero parte, al fin y al cabo. Para empezar, tuvimos a Manga Vídeo. Esta empresa, antes de dedicarse a producir películas "normales" tuvo el monopolio del anime en nuestro país (y el Reino Unido, Holanda...). Su lema era, más o menos, "el manga mola"; las series llenas de velocidad, acción y sexo (**El puño de la estrella del norte**, **Urotsukidôji**, **Ninja Scroll**...) eran su fuerte. Incluso cuando sacaban algo como **Tokyo Babylon** se empeñaban en buscarle el lado oscuro. Con su campaña publicitaria, consiguieron asociar "manga" con "dibujo animado japonés" y "violencia y sexo".

Fue precisamente en esos momentos cuando llegaron las primeras series de manga -manga de verdad-: **Criying Freeman**, **Baoh**, **Xenon**, **El puño de la estrella del Norte** (sí, otra vez), no muy pacíficas, que digamos. ¿A quién le puede extrañar que la gente "normal" se quedara con la idea de que el manga era violencia y sexo? Desde un cierto punto de vista tenían toda la razón del mundo.

Y con todo esto resulta que el anime vuelve a resultar atacado (hace años que el manga como tal no sufre ataques). Lo peor de todo es que no se debe a ninguna de las causas anteriores. No hay psicólogos, sociólogos, asociaciones de padres o animadores españoles atacando nuestra afición... sólo unas televisiones poco dispuestas a perder sus beneficios. Pero, ¿sabéis?, yo casi lo prefería lo primero; la gente puede llegar a perder los prejuicios, pero las empresas jamás están dispuestas a perder dinero.

Jaime Ortega

P.D.: El día que consigamos que alguien "no-otaku" llame anime al anime, prometo invitar a algo.



¿El manganime es sexo y violencia? ¡Mentira! ¿dónde está la violencia, eh?"

desde la torreta de mazinger Z

demasiado viejo para ser otaku, demasiado joven para la jubilación

La ventaja de internet es que, cuando no sabes de qué escribir, buceas un poco entre los foros y las listas de correo y allí están los amables otakus lanzando mil y un temas al aire para ser recogidos (*NdL: Qué gran verdad...*). Esto, que puede parecer simple, requiere de una gran habilidad por parte del autor para captar los temas candentes, un estilo ágil al escribir que plasme en el papel (es un decir) las ideas que circulan por la red y un morro que te cagas para fusilar a los incautos que van regalando ideas sin cobrar ni una sola regalía por ello.

El hablar (mal) de la revista que tenéis en las manos es un filón inagotable de discusiones en la red. Hay un montón de gente que se dedica a destripar alegremente cualquier atisbo de elogio o de mínima alabanza hacia esta publicación. Gente obviamente con mucho tiempo libre dedicada a crear las más diversas teorías sobre **Minami**, su director, la orientación sexual de su director, el plan secreto del director para dominar el mundo, los rastreros métodos que el director y sus aún más rastreros ayudantes utilizan para cambiar la orientación sexual del mundo, etc. Esto de por sí no es más que un pasatiempo inocente e inofensivo (mira que han prometido matar a *Lázaro* y siempre decepcionan al pobre), pero cuando llegan al extremo de criticar una serie como **Kimagure Orange Road** (**KOR**) sólo por el hecho de que Minami habla de ella o de que algún colaborador de la revista esté relacionado con la edición... por ahí no paso señores.

Y diréis: "Qué pesadito éste con **KOR**. ¿No sabe hablar más que de series raras y viejas? ¿No sabe que lo que mola hoy es **Naruto**?". Y tendréis toda la razón del mundo. Pero sucede que me sube la bilirrubina cuando dos o tres juntaletras baratos de foros critican una serie por el único (y confesado) motivo de que un amigo y colaborador de la Minami se ha dejado el alma, el tiempo y el dinero colaborando con Jonu (que cualquier antiguo lector de Minami sabe que no son precisamente santos de mi devoción) en la edición de **KOR**. Como no la pueden criticar por motivos medianamente justos, se dedican a buscar cosas raras entre los fotogramas, efectos extraños, desviaciones milimétricas y fallos imaginarios en general. A pesar de decir que cualquier edición es mejorable, admito que ha sido un gran esfuerzo por parte de Jonu el sacar una serie que parecía olvidada. Si hace años alguien me hubiese contado que iban a sacar **KOR** en esas condiciones, hubiera pensado que estaba *jarto* de calimocho.

Todo es mejorable. Hay que pensar que el trabajo nunca está perfecto para así tener campo de maniobra. Si se piensa que ya no hay nada por inventar es cuando uno se hunde. Hasta ahí todo perfecto. Pero el caso es que reconocemos nuestros errores... y sin embargo siguen insistiendo una y otra vez en lo mismo. A Minami la acusan de a) repetir siempre las mismas series; b) no hablar de series japonesas de ultimísima actualidad; c) el contenido del CD tiene cosas conocidas y obtenibles por internet; d) Lázaro es un ególatra con delirios de grandeza. Quitando que la última es una verdad del tamaño de la catedral de Albacete, todo ello es tan fácilmente rebatible que da pereza hacerlo... y no te digo ya cuando lo tienes que hacer una y otra y otra vez en cada uno de los foros del mundo mundial.

A esto se suma que, curiosamente, la mayoría de la gente que una y otra vez repite las acusaciones son aquellos que nunca harán o intentarán hacer nada por el manganime. Otra gran parte son aquellos que han intentado hacer algo y han fracasado horriblemente... principalmente por olvidar a quién van dirigidas las revistas (las revistas no están hechas para el onanismo particular de los editores, sino que nacen para informar, entretener y, si llega el caso, hacer pensar un poco a los lectores. A todos, o al menos a la mayoría, ya que es imposible tener contento a todo el mundo). Y también existen unos cuantos que pudiendo o no pertenecer a las anteriores categorías alguna vez han tenido algún encontronazo con algún redactor o incluso el propio Lázaro, y que como han salido mal parados guardan una buena dosis de rencor y odio.

Espero que todo esto os lleve a un poco de reflexión, porque la realidad es que nada nos gustaría más a los que hacemos esta revista que en España (con perdón) hubiera un puñado de revistas de manganime que vendieran un porrón de números cada una, demostrando así que otakus hay a porrillo y con dinero en el bolsillo, que es de lo que se trata al fin y al cabo.

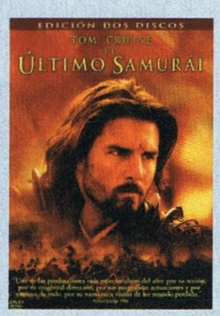
Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. Curro)



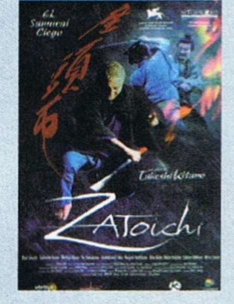
estrenos ´04 un año acaba, hagamos recuento

"Ciento y la madre" sería el término que pueblerinamente (al menos en el mío) se emplearía para denominar a la cantidad de importantes estrenos que este, nuestro 2004, ha tenido a nivel cinematográfico. Vamos a intentar, cronológicamente, hacernos con todos ellos.



Enero ("oiga, perdone, ¿podrían subir un poco la calefacción? - Sí, cómo no... ¿ha traído abrigo?") Empezamos el mes con un título de los grandes: **El último Samurai** (día 9), de *Tom Cruise*, que encarna al capitán *Nathan Algren*, héroe de la guerra de secesión que es contratado por Japón para exterminar a los últimos reductos samuráis, llegando la historia a dar un giro de 540º (no, 180 no... los que la habéis visto lo comprenderéis). Su página, http://lastsamurai.warnerbros.com/html_index.php

Enero acogió también otros estrenos importantes, pero nada que nos incumba por aquí... Por mencionar algunos, **La sonrisa de la Mona Lisa** (día 16) o **Paycheck** (día 23) datan de estas fechas.



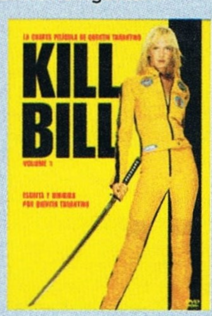
Febrero ("Cari, ¿qué peli vemos? - No, mejor piensa cuál no vemos") El mes de los enamorados se abrió con otro título importante: **Zatoichi** (día 6), de *Takeshi Kitano*, donde él mismo encarna a un vagabundo ciego que se gana la vida dando masajes y jugando a los dados. Pero esto no es más que una fachada, pues *Zatoichi* es en realidad un gran espadachín. Podéis verlo en http://www.zatoichi-lefilm.com/

Febrero también fue el mes de **Gothika** (día 27), el estreno de la despampanante *Halle Berry* que podéis ver en http://gothikamovie.warnerbros.com/

Por lo demás, mencionar que febrero fue el mes de los estrenos oscareños, con títulos como **Seabiscuit** (día 6), **Cold Mountain** (día 20) o **Monster** (día 27).

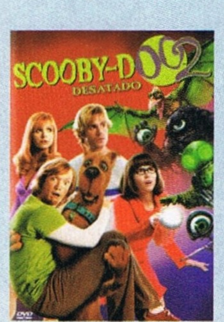
Marzo ("Puf, qué viento hace, ¿nos vamos al cine? - ¿Qué dan? - Una de Disney - ...") A nivel de animación, este mes podemos encontrar uno de los mayores desastres taquillísticos (tomándonos una ligera licencia lingüística) de la grande de la animación (ejem), Walt Disney: **Hermano Oso** (día 26). Para más datos, http://disney.go.com/disneyvideos/animatedfilms/brotherbear/index.html

En marzo tuvieron su rincón los peques, pues fue también el mes de la nueva versión de **Peter Pan** (día 26), sin olvidar grandes estrenos españoles como **La mala educación** (día 18) o internacionales, donde destacó **Oceanos de fuego** (día 12), donde nuestro *Aragorn* de moda encarnaba a un cowboy dispuesto a correr una carrera de caballos a través de un ardiente desierto.
Más en http://hidalgo.movies.go.com/



Y algo que no podía faltar es la paranoia de *Tarantino*, **Kill Bill vol.1** (día 5), primera parte de la saga de películas que han desatado las mayores controversias entre críticos, profesionales y aficionados en general.

Abril ("¡Achís! - Vaya, ¿alergia? - No, vengo del cine") Bien empezó el mes, pues a nuestras pantallas llegaron títulos como **Scooby Doo 2: Monstruos desatados** (día 2), segunda parte de la historia del perro más famoso de la tele (hace poco, superó en número de capítulos a **Los Simpson**, con página web http://www2.waarnerbros.com/scoobydoo2/, u otros grandes títulos como **La Pasión**, según *San Gibson* (día 2). Tampoco faltó la nota de humor, de la que se encargó **Scary Movie 3** (día 7). El final del mes fue un poco menos llamativo, con títulos como **Starsky & Hutch** (día 16).



Mayo ("Mira qué de flores, Emilio... ¿¿Emilio?? ¿¿Quieres hacer el favor de soltar el cortacésped y quitarte la careta esa de hockey??) Violento fue mayo, que comenzó con títulos como **Van Helsing** (día 7), donde nuestro *Lobezno* se encargaba de dar su ración de palos a criaturas como *Drácula*, *Frankenstein* o el hombre lobo. Sitio web: http://www.vanhelsing.net



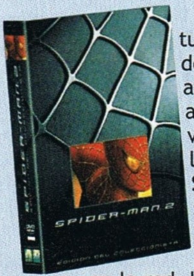
También estamos hablando del mes del estreno de **Troya** (día 14), la última de *Brad Pitt* con *Orlando Bloom* pululando por ahí (vaya, los chicos de **ESDLA** han sabido montárselo bien), o **Romasanta** (día 14), con nuestra *Elsa Pataky* enfrentada a un diabólico ser, o el reestreno de **La matanza de Texas** (día 21).

No podemos olvidar, ya a finales de mes, la epopeya apocalíptica **El día de mañana** (día 28), donde el mundo se veía azotado por tremendas catástrofes naturales, detalladas en http://www.thedayaftertomorrow.com.

Junio ("Disculpe, ¿podrían aumentar un poco el aire acondicionado? - Claro... ¿quiere un abanico?") Vacaciones, playita, chicas guapas y muchos estrenos interesantes. Así de primeras, **The Punisher** (día 2) nos dio el recibimiento merecido al mes, para más adelante sorprendernos con lo esperado: **Harry Potter y el prisionero de Azkaban** (día 18), en la que no me extenderé pues *Mai* seguro os contará muchas más cosas que yo al respecto en el artículo de las Navidades en DVD. Pero no todo acaba aquí, pues avanzando más en el tiempo, tenemos el segundo (¿o tercer?) largometraje de **Shin Chan: Operación rescate**, donde el crío debe volver a salvar al mundo, esta vez de las garras de un terrible virus informático con vida propia.

Pero si de algo hay que hablar este mes, es de Dream Works y su ogro. **Shrek 2** (día 30) apareció casi entrados en julio, y ha sido una de las películas que más ha aguantado en cartelera. En esta ocasión, el ogro, ya casado con *Fiona*, debe visitar a sus suegros... toda una aventura, sin duda (seas ogro o no). Para más datos, http://www.shrek2.com

Julio ("Niños, ¿nos vamos a la playa? - Sí papá - ... Bueno, ¿vamos? - Sí papá - ... Cariño, te dije que no era buena idea traerlos a ver la cartelera") Para niños, claro, es el mes de las vacaciones, que comenzó con la última versión de *Pinocho*, **Pinocho 3000** (día 9), donde se nos cuenta la historia del famoso muñequito de madera en una versión más avanzada temporalmente, donde el chiquillo es un robot.



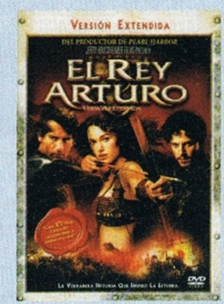
También este mes tuvimos uno de los grandes del año, pues la araña favorita de los aficionados al cómic volvió a dar el salto a la pantalla, y **Spiderman 2** (día 14) se hizo un hueco importante entre los cinéfilos españoles (y en la red, http://spiderman.sonypictures.com). Comentada en el ya mencionado artículo de Navidades en DVD.

También los niños pudieron disfrutar de otra de los filmes de *Jackie Chan*, **La vuelta al mundo en 80 días** (día 23). No opino, porque creo que están quemando a *Jackie*.

Continuamos con los grandes estrenos, pues julio fue también el mes de **Kill Bill vol. 2** (día 23), desenlace de la primera parte que se estrenó en marzo, o de títulos como **Fahrenheit 9/11** (día 23) o **Yo, Robot** (día 30), donde *Will Smith* volvía a salvar el día con ayuda de un robot que adquiere algo parecido a la conciencia humana, *Sonny*.

Agosto ("Cariño… ¿se mueven? ¿Respiran? - No lo sé, me parece que Julián ha esbozado una sonrisita - ¿Qué te dije de la cartelera de cine en verano? Ay…")
Venga con los estrenos para los peques, pues se nos presenta el mes con otro de los fracasos de Disney, **Zafarrancho en el rancho** (día 6), o con alguna muy esperada pero estrepitosamente supra valorada, como **Catwoman** (día 6), donde de nuevo *Halle Berry* encarna a una de las heroínas más afamadas del cómic, transformándola en una ridícula masa de carne que sólo sabe contonearse (http://catwoman.warnerbros.com).

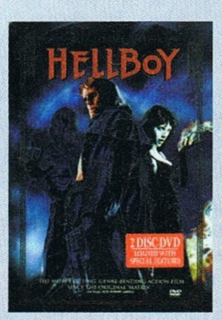
¿Falta algo? ¡Claro! Nos dejamos en el tintero a los **Thunderbirds** (día 13), otro de los esperados estrenos del mes, que junto a **El rey Arturo** (día 13) dieron un campanazo taquillero. Más adelante tendremos **Spy Kids 3-D** (día 20), una historia rara que hay que ir a ver con muchas ganas… También estrenamos **El secreto del talismán** (día 20), otra del gran *Jackie Chan*. Cerramos el mes con **Las crónicas de Riddick** (día 27), o con la película de **Yugioh** (día 27), que junto a **Doraemon el gladiador** (día 27) marcaron el mes anime.



Septiembre ("Vuelta al trabajo, al cole… - ¡eh, pero estrenan Garfield - … ¬¬")
Pues sí, comenzamos con la versión animada de este minino que tan famoso se ha hecho mundialmente, pero que tan poco éxito ha tenido en España. En efecto, **Garfield** (día 1) decepcionó a muchos por la patética interpretación del pintamonas de *Latre*… seguramente en versión original merecía la pena (pero tampoco mucho). Podéis comprobarlo en http://www.garfieldmovie.com

Pero si hubo uno grande este mes fue, sin duda, **La maldición 2** (día 10), pues *Kyoto Harase* vuelve a llevar un terror original y curioso a las pantallas de los más valientes. Este estreno se vio acompañado por otra de las esperadas, que decepcionó a algunos y encantó a otros, **El Bosque** (día 24). Un mes polifacético, la verdad.

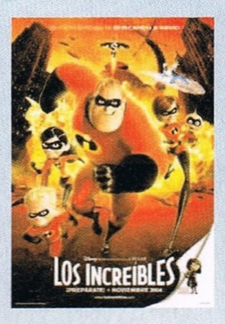
Octubre ("Jo, vuelve a hacer frío y estamos en otoño - No siempre puede ser verano - …¿POR QUÉ?")
El principio del mes tuvo un nombre propio: **Hellboy** (día 1). El diablillo de la mano de piedra de *Mike Mignola* hizo su aparición en la gran pantalla causando una gama de impresiones en el público interesante de analizar. Pero no lo haremos aquí, claro, aunque siempre podéis visitar http://www. sonypictures.com/movies/hellboy/site/index_flash.html para saberlo.



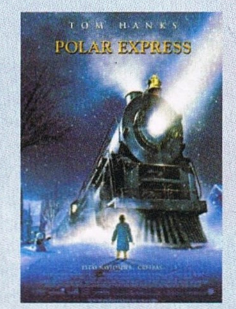
También en octubre tuvimos la oportunidad de ver otra de las grandes, pues **El Espantatiburones** (día 10) llegaba a España. La compañía que dio vida a *Shrek* volvía a la carga con la historia de *Oscar*, un pececillo de poca monta que, por accidente, mata a un tiburón. A partir de ese momento, se convierte en "El Espantatiburones"… lo cual lo meterá en más de un problema.

Noviembre ("Uy que ya se acaba el año *^^* - Sí, para empezar otro de nuevo - Aguafiestas ¬¬)
Pues noviembre ha sido mes de títulos como **Resident Evil 2: Apocalypse** (día 5), donde la agente *Alice* vuelve a encargarse de purgar la ciudad de los zombis creados por el escape de un virus, que podéis ver en http://www.re2.com

Dos grandes más que comentar este mes: por un lado, **Alien VS Predator** (día 19), esperadísima por los fans de estos dos bichejos de la que tampoco he oído hablar demasiado efusivamente (*NdL: Pasas el rato. Como ya te hueles que va a ser pésima en lugar de la obra maestra que debería, al final resulta que sales pensando "vaya, pues en realidad podían haberla cagado mucho más*"), y **Los increíbles** (día 19, aunque en los carteles ponga 26 ¬¬ o eso, o mi cine es guay), la última de Pixar (vale, y Disney) que ha sido un punto muy importante en las películas de animación de este año. Bonito mes, ahora que me fijo.



Diciembre ("¡Navidad! ¡Ventas, publicidad y estrenos! - ¿de cine? - No, de ropita de la abuela")
Y el año termina con el estreno de **Polar Express** (día 3), de *Tom Hanks*, al parecer un rotundo fracaso (en otros sitios, porque aquí aún no se ha estrenado a día de escribir estas líneas). Sin olvidar una nueva entrega de nuestro encantador muñeco diabólico: **La semilla de Chucky** (día 10).



Un par de películas que tienen buena pinta son **Sky Captain** (día 22), donde varios reporteros han desaparecido a lo largo y ancho del globo. El capitán *Sky Captain* ayudará a la reportera *Pollo Perkins* a dar con ellos (www.skycaptain.com). La otra es el último estreno del año, pues **Ong Bak** (día 29) cierra el año con la historia de una estatua budista a la que se le atribuían poderes, algo interesante durante la guerra birmano-tailandesa.

Como mención especial, hablar de **Dos Hermanos**, trabajo de *Jean-Jacques Annaud* que sólo con ser la mitad que su maravillosa **El Oso** (no confundir con **Hermano Oso**, por diox) merecerá la pena.

Y se acabó el año
Bueno, pues a ver qué nos depara el 2005. Esperemos que la calidad del cine sea, por lo menos, como la de este año, pues ya sólo nos faltaba que nos contaminaran también la gran pantalla…

Disfrutad del cine, que es una inmensa fuente de entretenimiento y cultura (y aprovechad que en Minami seguiremos reseñándoos aquellos títulos que más os puedan interesar, como siempre;)). ¡Feliz año 2005!

Neorub

HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

Rurouni Kenshin

Una de Supersamuráis a lo Humphfrey Bogart

UN MANGA DE SAMURÁIS Y KATANAS SIRVE DE EXCUSA A "ESTRESADO" WATSUKI PARA DESHACERSE DE TODAS LAS PARANOIAS, PESADILLAS, Y ABSURDOS FÍSICOS QUE LE ATORMENTARON EN SU INFANCIA.



Rurouni Kenshin es, sin lugar a dudas, una de las obras con mayor éxito de toda la historia del manganime en España. Narra las aventuras de *Kenshin Himura*, un samurai que sobrevive en la era Meiji mientras intenta arreglar los errores del pasado y ya de paso limpiar su conciencia aterrorizada por los crímenes que cometiera en su juventud, cuando era conocido como *Battosai el Carnicero* (carnicero de los chungos, no de los del Chopped).

Si analizamos la serie un poquito enseguida veremos que no es más que un batiburrillo de incoherencias en las que el autor intenta volcar todas las frustraciones de su infancia como estudiante, superando en ocasiones incluso a **One Piece**, ya que al menos esta es una historia para niños, mientras **RK** intenta convencernos de que es relativamente adulta. Lo que hay que ver.

El Cuentacuentos

Kenshin Himura, el protagonista, es un samurai que sobrevivió a los cambios que ayudaron a instaurar el gobierno central de la era Meiji. En su juventud *Kenshin* fue recogido por *Seijuro Hiko*, que le enseñó a manejar la espada y lo acogió como estudiante hasta que *Kenshin* se hartó y decidió usar sus conocimientos como guerrero en las peleíllas del momento. *Hiko*, con un ataque de celos de padre y muy señor mío, le dice a *Kenshin* que se vaya y no vuelva (si esto no es un yaoi que me lo expliquen), pero el tiro le sale por la culata y el chaval se pira y lo deja tirado.

Después de la mala vida que lleva como asesino mamoncete en la que es conocido como *Battosai el carnicero* (que ya hemos dicho que no es de los de "*cuarto y mitá de mortaela*"), *Kenshin* se casa con una chica con la que se va para desaparecer un rato de escena porque el tema está chungo. La chica se entera de que *Kenshin* mató a su prometido (el de ella, no el de él), y le raja la cara, haciéndole una cicatriz que combina divinamente de la muerte con la que le hizo el asesinado. Entonces el chaval se da cuenta de que así no se puede vivir y se hace con una katana de filo invertido, que se supone que no mata (aunque el que te den con eso en la cabeza no tiene que ser bueno del todo), y se va a rular por los caminos pregonando su mensaje de vida, paz, y buen rollito (¿o sea que también inventó la filosofía hippy?).

Entonces conoce a *Kaori*, una pueblerina que tiene un dôjo en el que es maestra, aunque como es mujer y es buena, sus habilidades no son nada del otro mundo. *Kenshin* le ayuda a derrotar a los malos de turno y se apalanca a vivir de gratis amén de enamorar a la muchacha. ¡¡Pero *Kenshin* resulta ser en realidad *Michael Jackson*, ya que es un pedófilo con más operaciones que el tomo 1 de **Black Jack**!! Aunque parece que tiene dieciocho años, ronda los cuarenta, y la pobre cateta se aguanta el rictus y enamorada queda. Qué se le va a hacer. Posteriormente entra en escena *Yahiko* o *Yoshi* (como queráis, se supone que el nombre es *Yahiko*, ya que *Yoshi* es el nombre que reciben los adoptados por un samurai), un niño que estudia con *Kaori*, y que viendo que con ella tiene menos futuro que *Ryôga* de guía turístico, le pide a *Kenshin* que le enseñe a manejar la espada. El joven recuerda con nostalgia sus años pasados con su maestro *Hiko* y con una enorme sonrisa y asintiendo con la cabeza le responde que le enseñe su puñetero padre, o en su defecto *Kaori*, que él ya está muy viejo.

Tíos raros. Mal asunto

A partir de aquí la historia se convierte en una sucesión de personajes que quieren cargarse a *Kenshin* por uno u otro motivo: Que si me da morbo, que si me hiciste la puñeta, que si te cargaste a mi hermana, que si no me has devuelto el juego de megadrive que te dejé hace

diez años... *Kenshin*, que en el fondo es un rajao, intenta hacerse amiguito de esta gente y escaquearse de combatir, y así van apareciendo varios personajes nuevos, a cuál más absurdo: *Shinosuke Nohara*. Digo... *Sanosuke Sagara*, un tío que va con un espadón de tres metros y siempre tiene algo metido en la boca (véase la connotación yaoi); *Aoshi*, que es un nota amargado que lleva una gabardina a lo *Humphrey Bogart* igualita a una que vi en Zara hace una semana (señoreees, que estamos en Japón hace la tira de añooos) y dos wakizashis cortas en una sola funda porque queda muy molón; *Hajime Saito*, que es una especie de agente del gobierno con cáncer de pulmón que por algún extraño motivo lleva una tachi, cuando todos los demás agentes llevan sables; y por supuesto *Makoto Shishio*, un tipo que va muy quemado por un quítame allá esas pajas de cuando eran mozalbetes y ahora está tan obsesionado con quitar de en medio a su antiguo enemigo que se traga él solito media serie y a tres cuartas partes del reparto de personajes por las buenas, muy a pesar de los lectores, que llegaron a quemar la bicicleta del autor por ver si pillaba la indirecta.

Todos estos personajes tienen superpoderes especiales, lo cual no pasaría de ser una excentricidad si no fuera porque el bueno del autor se ha encargado de explicarnos paso a paso los fundamentos físicos de estos poderes de forma un tanto patética, tal y como lo haría el interno de un pabellón psiquiátrico entre balbuceo y toma de pastillas. Por un lado tenemos a *Sanosuke*, un tío tirando a canijillo que nada más empezar maneja una pedazo de espada que tiene que pesar sus buenos 600 kilos como si fuera un palillo de dientes. Pero la cosa no termina ahí, sino que más adelante aprende a pegar puñetazos explosivos. Toma ya. La explicación es que si golpeas dos veces de forma consecutiva un objeto se crea un vórtice de vacío cuántico que hace que la cosa reviente en una explosión (lo cual demuestra por qué en Japón no cierran con llave: porque a ver quién es el guapo que llama a una puerta...). Ahí queda eso. Luego está la explicación científica de por qué los golpes de *Kenshin* no matan: porque su katana es ¡¡de filo invertido!! Aaaaah, claaaaro, es evidente que medio kilo de acero en forma de palo a 100 kilómetros por hora en pleno melón no te causa ni un dolor de cabeza. ¿Otra pastillita, *Watsuki*? Y por supuesto el ninja que vuela porque tiene alas de murciélago hechas de madera o el tipo disfrazado de **Spawn** que alarga sus miembros porque es... "una técnica"... Y así todos. Además, el noventa por ciento de los combates se solucionan buscando el punto débil de la técnica con una imagen en negativo al más puro estilo **Detective Conan**: "Como mi enemigo usa la supervelocidad para realizar la técnica del *Mitto Wa Toki To Ryu Sanpedro*, dejaré una piel de plátano sobre el tatami para que resbale y usaré mi técnica del *Shiton Keponen Makarena* para escojonciarlo sin acabar con su vida". Verídico. No los mata pero los humilla, no nos engañemos. Aun así, en el tema de los superpoderes el que se lleva la palma una vez más es *Shishio* (se ve que se lo curró). Poneos en situación: el tío tiene todo el cuerpo quemado y



sufre más que la madre de *Seiya* en una extracción de sangre. Está totalmente vendado y debajo lleva un casco del *Kaiser Guillermo* recuerdo de Benidorm. Vale. Y tiene una espada cuya hoja está llena de microporos absorbentes (a ver si le han vacilado y es un tampax...) que roba el "aceite" de las personas asesinadas (como se cargue a *Tôya* tiene aceite para rato) haciendo que la espada arda en llamas con las chispas resultantes al golpear una piedra. En tres palabras: Barroco de cojones.

Mi mamá me mima

Dejando de lado los personajes excéntricos, la física absurda y las patazos históricos alimentados por la simple alegría creadora de una mente esquizofrénica, todavía nos quedan elementos a criticar. Somos así. Me refiero, algunos lo habréis supuesto, a las estúpidas notitas sobre su vida que el buen *Watsuki* escribe a lo largo de sus tomos, quien sabe si por pura egolatría o por prescripción facultativa como terapia de exteriorización.

Watsuki hace que las notitas de los manga de *Wataru* o *Fuji* parezcan no sólo coherentes, sino incluso inteligentes y sabias (*NdL1: Ey, sin pasarse, que en el universo hay límites absolutos que no se pueden superar*. El tío habla de su vida igual que las otras, pero es que su vida es... Taaaan deprimente, que a veces te encuentras llorando con el manga en la mano mientras piensas lo que llega a sufrir un autor de manga: *"Hoy le han prendido fuego a mi bicicleta porque me he cargado a Sôjiro" "Han abierto un nuevo salón de arcade pero no puedo ir porque mi editor me tiene puteado trabajando" "Ayer me llegó la figurita de* **Spawn** *de 200 euros. ¡¡Qué ilusión!! ¡Año y medio esperando! Estaba rota" "Hoy fui al arcade sacrificando mi día de vacaciones y estaba cerrado. Por el camino unos fans de Sôjiro me increparon y asaltaron a collejas (de las que duelen ¬¬U) y a la vuelta un anciano me robó la bici nueva (- `^_^´- <cara del anciano)"*. Y la pobre criatura infeliz sigue y sigue... Hombre, que da pena.

Rafa del Río

El Manga es...

Una obra que llama por la originalidad de sus conceptos, ese tipo de originalidad sólo al alcance de genios de la talla de *Jean Paul Sartre, Edgar Allan Poe, F. Nietzsche*, o alguien muy colocado de absenta.

Al autor deberían...

Dejarlo ir a los recreativos y comprarle una bicicleta nueva.



Después del plato fuerte del año, el Salón del Manga de Barcelona, parece que nos queda como una sequía, un vacío, una sensación de malestar (tanto trabajo y qué rápido se pasa el lucir el disfraz en el evento). Pero en Minami seguiremos hablando de éste y otros eventos (como Expocómic) para los resacosos del Cosplay.

Lo que no se comenta tanto...

Por ejemplo, los que no estuvierais habréis oído hablar de **Farscape**, de **Saikano**, de **Parakiss**, de **Naruto**... y pensaréis: ¿pero es que no había nada más? ¿Todo el mundo ha ido de lo mismo? ¿O es que no había más gente disfrazada? Pues sí amigos, sí que había muchísima gente disfrazada, había cosplayers para dar y tomar, gente por un tubo, desde los que iban de series nuevas nuevísimas en Japón a los que han ido de series del año del pedo. Desde aquí mi aplauso y mi reconocimiento a todos esos cosplayers que se lo han trabajado de lo lindo, que han lucido su disfraz con ilusión aunque luego nadie haya hablado de ellos... (bueno, o sí...).También un aplauso para los que se han disfrazado no sólo por presentarse a un concurso, sino por puro placer, que han lucido trajes diferentes a lo largo de los otros días que ha durado el salón (olé, esos aficionados al cosplay siempre dando la nota de color).

Me gustaría resaltar algunas anécdotas curiosas, por ejemplo, el sábado me encontré con una chica de un stand de fanzines que me comentó que había llevado para poner en el stand un "hospital de cosplay". Quería haber puesto un cartel bien grande y hacer propaganda para que si a algún cosplayer se le estropeara algo, poder repararlo en el momento, pero no lo hizo. Yo me acerqué por allí para que me dejara un poco de loctite, y me quedé pasmada cuando sacó una caja con pegamentos, agujas, hilos, tijeras, pinturas, pinceles... de todo, ¡madre mía qué preparada! Así que me ha parecido una iniciativa estupenda, a ver si el año que viene sale bien y podemos poner un hospital cosplay a lo grande (un saludo para la chica vaquita, promotora de la idea).

Mención también a los chicos que se nos acercaron el domingo antes del concurso y nos dijeron que les parecíamos lo mejor del salón, así que nos regalaron como "premio" un paquete de galletitas japonesas (¡gracias!, estaban la mar de ricas), un detalle original desde luego.

Las chicas que por la mañana iban de **Chrono Crusade** y por la tarde iban de **Full Metal Alchemist** (¡dos trajes de estreno para un mismo día!).

La gente que es muy mala y quería robarle su pipa a *Hamtaro* (los hay que no tienen corazón), menos mal que la llevaba bien cogida...

Espectáculo y entretenimiento gratuito de parte de los montones de gente que había disfrazados de **Naruto**, que se marcaron teatrillos con luchas y escenas de la serie.

Un miembro del jurado también iba disfrazado (al menos que se note que gusta el cosplay).

Cada vez hay más padres que se disfrazan con sus niños, ¿o más niños que se disfrazan con sus padres? Bueno, el caso es que hacer cosplay en familia también está de moda.

Vi mogollón de gente con lentillas de colores, ojos rojos y blancos son los que más destacaban (algunos daban auténtico miedo).

Me llamó la atención la gente que iba con unas muñecas bastante grandes (creo que se llaman SD), y algunas las llevaban disfrazadas de personajes manga (algunas incluso a juego con la dueña).

Y en general un aumento de nivel (¡por fin!). Eso sí, no faltaron los muchos cutres de rigor (qué sería del salón sin ellos, para echarnos unas risas)...

Sé que me dejo muchas y muchas cosas en el tintero (ya irán saliendo poco a poco), pero de momento guardad este salón en el recuerdo como un salón muy divertido, ajetreado y completo (con gritos de tongo al unísono incluidos). Así que sólo una recomendación: seguid disfrazándoos aunque no haya salones del manga, y sobre todo sobre todo sobre todo, no dejéis las cosas para el último día, como me pasa siempre a mí...

Fotos, curiosidades, quejas, dudas... a minami_cosplay@wanadoo.es

Momoko



La despedida

FRIKIS SIN DINERO

Bueno, mes tras mes hemos ido realizando esta sección poniendo sencillos consejos para que los frikis que no tienen mucho poder adquisitivo pudiesen disfrutar de esta afición. La mayoría de los consejos han sido fruto de años y años en este mundillo, pillándole el truco a algunas cosas como pueden ser los consejos del salón; otros han sido por casualidad, como la venta de manga en mercadillos y tiendas de segunda mano, pero espero que todos os hayan servido. Aún faltan muchos consejos que os podría ir escribiendo mes a mes, pero creo que la función principal con la que empezamos esta sección en Minami está cumplida: ayudaros básicamente a conseguir lo que os propongáis en este mundillo y que seáis vosotros mismos los que vayáis pillándole el truco. Como os he dicho muchas veces, sólo tenéis que observar un poco a vuestro alrededor, tener mucha paciencia y no lanzaros a comprar todo lo que veáis nada más entrar en una tienda o en un salón.

De todas formas son muchas las editoriales que están apostando por abaratar el precio de los productos que venden, como por ejemplo la editorial Mangaline con su línea económica: tomos de gran calidad con buenas historias a tan sólo 3,75 €. O la colección Mangamanía de Planeta, con DVDs de anime a un precio irrisorio, tan sólo unos 12 euros de nada y algunas veces con series completas como por ejemplo **Furi Kuri** o **Golden boy.** Sólo tenéis que estar un poco al tanto de este tipo de cosas y podréis disfrutar como enanos de casi cualquier serie.

Para terminar y antes de despedirme del todo de vosotros, unos consejillos acerca de otros temas: recordad que en el tema de videojuegos existen muchos videoclubs donde, además de alquilar cualquier juego, se pueden adquirir videojuegos de segunda mano a bastante bajo precio; además también existen tiendas de compra-venta de videojuegos donde podéis tanto buscar ofertas como vender aquellos que ya habéis terminado para adquirir un dinerito; en cuanto a los juegos de rol, no hay nada más divertido que jugar una partida creada por vosotros mismos, no hace falta seguir las instrucciones de esos libros tan caros para disfrutar con vuestros amigos; el merchandise no hace falta que lo pilléis nada más estrenarse una serie en Japón, ni siquiera en España, ya que al cabo del tiempo las tiendas abaratan estos productos y los podéis comprar a menos de la mitad como me pasó a mí en una tienda de Cádiz donde encontré una figurita de **Chobits** que en el salón del Barcelona costaba casi 20 euros y que me costó sólo 5; también las tiendas donde venden cosas a bajo precio, sobre todo si están regentadas por chinos, son un buen fruto de merchandise de anime, como por ejemplo un conjunto de ropa interior de **Noir** que encontré o un puzzle de **Card Captor Sakura** (ya sé que este consejo ya os lo había dado, pero es que me hizo ilusión encontrar estas cosas y quería contároslo); y como ya os he dicho en alguna ocasión, no hay compra más barata que la que no se hace de un producto que no nos gusta, es decir, no vayáis a comprar cualquier obra publicada por mucho que sea de manga o esté de moda, y para eso seguid confiando en **Minami**, donde podéis leer acerca de los mangas y los animes que se publican en nuestro país y saber si os va a gustar o no esa serie.

Y creo que ya, aunque me deje muchas cosas en el tintero. Ha sido un placer escribir esta sección y espero que os haya servido. Si queréis algún consejo en especial sólo tenéis que escribir a la dirección de la revista y gustosamente os contestaremos en el correo de la revista.

Hasta el mes que viene... ¡Uy! Ya no, bueno pues hasta siempre.

Eva R. Evrard





Otaku no Baka



LAS PARANOIAS DEL LECTOR



Y llegó la Navidad. Y con ella un nuevo número de Minami. Y con él, esta maravillosa sección que tanto os gusta. Así pues, aquí estamos, preparadas para mostraros cuáles han sido las argumentaciones que más nos han hecho reír, llorar y que en general más nos han gustado este mes. ¿Empezamos?

Como ya debéis saber, pues no hay mes que no os lo digamos, esta sección consiste en haceros una pregunta cada dos meses, y que nos deis vuestra opinión razonada para ponerla en el llamado "rinconcito de las argumentaciones" al mes siguiente. Las direcciones donde lo podéis mandar son:

E-Mail: **otaku_no_baka@telefonica.net**
Física: **Otaku no baka**
C/ Huelva nº 104, 10º-1ª
08020 Barcelona

Y como también debéis saber, la mejor argumentación del mes recibe un regalo patrocinado por la tienda Antifaz Cómics.

Así que como todo esto ya lo sabéis, vamos a lo importante, la pregunta del mes pasado:

¿Quién es el malo más carismático en el mundo del manganime?

Sin más demora, vamos a empezar, pero antes, recordad que las cartas son modificadas porque no podemos publicarlas íntegramente (no habría espacio).

El primer texto es de *Miriam González*, que tiene unas idas de olla que consiguieron hacer que dudáramos sobre a quién debíamos dar el premio a la mejor respuesta:
Marik *de* ***Yugioh****. Hay que decir que el chaval está muy bien, con ese pelo blanco, esos ojos violeta, esas marcas debajo de los ojos, esos pendientes... Vamos, se podría decir que más que carismático, ¡¡es un bombón!! Con malos como ese cuando dicen "El mundo será mío, seré el próximo faraón" o cosas por el estilo, es para decirle "¡Lo que tú digas, monada!". ¿Que te quiere matar? Tú encantada de la vida... ¿y lo bueno que está? Ya te puede matar que tú acabarás tus días feliz y si no te unes a los malos. ¿Que se van a apoderar del mundo? ¡¿Y a mí qué me importa si está más bueno el malo!?*

La siguiente respuesta es la de *Ryu-Ran*, que nos dice:
Yo me inclinaría por el último Ángel del manga-anime ***Evangelion****, el tal* Kaworu*. Si ya dicha serie mantiene continuamente un plano espiritual con razonamientos éticos y morales, el tío es un Buda con pelo rojo y con plumazo al canto. Es que es de los malos que más coraje me da porque no hace buenamente de susodicho malo ya que se deja hasta matar el muy capullo.*

La ida de olla de *Alberto Shaoran*:
El malvado más carismático es Seishiro Sakuratsuka*, el Sakuratsukamori de* ***Tokyo Babylon****, porque está casi toda la serie intentado provocar a Subaru para que mantengan un idilio de amor y al final parece querer matarle.*

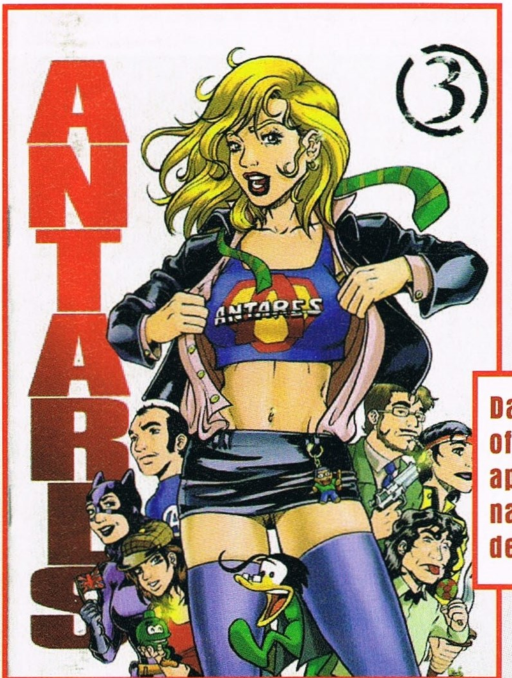
La respuesta más absurda nos vienen por parte de *Ana Alonso Jiménez*:
Nakago*, de* ***Fushigi Yuugi****, porque su nombre da una sensación de estreñimiento flipante, y esa siempre es una situación incómoda.*

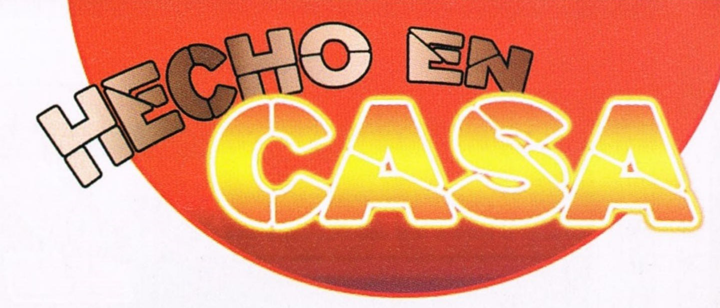
Un razonamiento divertido nos llega de *María de Gracia Morena*:
Mi villano favorito es Zeross *de* ***Slayers****. Me encanta su carácter burlón y socarrón, cómo se cachondea hasta de su sombra y nunca se sabe si está ayudando o está liándolo todo más sólo para reírse un rato. Además es un personaje muy ambiguo, ya que aunque parezca que está del lado del bien, no se puede olvidar que es un demonio muy poderoso que sólo salva a la tierra para poder destruirla más tarde. En definitiva: es un personaje que cae simpático y que anima aún más una serie con gancho de por sí.*

Y la última pero no por ello menos importante, nos llega de *Judit Munté*, que nos dice:
El Dr. Mashirito *de* ***Dr. Slump****. Con esos monólogos que se pega él solito (hombre de caramelo número tropocientos mil... te mataré* Sembei*... soy el mejor del mundo bla bla bla), esa súper permanente que lleva en el pelo que ni* Son Goku*, las patadas que llega a dar para matar a* Sembei, Arale *y compañía... Y lo peor de lo peor, hasta se convierte a sí mismo en robot porque ya ni le quedan recursos... Patético, más que risa da pena. Y no hablemos de los robots, que cada uno más ridículo que el anterior...*

Y esto ha sido todo por este mes. En el próximo número, ¡una nueva pregunta que debéis argumentar! ¡Feliz Navidad!

Azukys y **Yunita**





Al Rico Fancine

Dado que a día de hoy aún no ha salido publicado el número 56 con la oferta de que mandéis vuestros trabajos para esta sección, y aprovechando la cantidad de material que recibimos en el Expocómic, nada mejor que dedicar este espacio a los fancines de calidad que se dejaron ver en el mencionado evento.

Antes de nada, y pese a la gran cantidad de amigos que voy a hacer con esta aseveración, lo primero que me ha llamado la atención es que los fancines relacionados con el mundo del cómic llevan años luz de ventaja a los fancines de temática manga. Un dibujo mucho más cuidado, un guión más elaborado, y sobre todo y ante todo, unos artículos de fondo mucho más cabales y que critican sin insultar. Eso sí, una lástima que en esta ocasión me quede sin sección dedicada...

Elenion N° 3. Una de elfos y Hobbits (*www.elenionsite.tk*)
Aprovechando el tirón de la película y la adición en masa al grupo de afortunados lectores de las obras del abuelo *Tölkien*, los chicos de Elenion dedican este número a realizar un especial sobre la tierra media con el título "Historias jamás contadas de la Tierra Media". Un fancine de 68 páginas cargado de cómics, relatos e ilustraciones de temática épico-fantástica en los que encontraréis firmas de autores como *Raquel Peinado*, *Tania Navas "Gala"*, *Eduardo Arroyo*, o *Chema Mansilla*. Un encuadernado de lujo y un papel sobresaliente para un fancine que se vende al irrisorio precio de doscientas piezas de cobre (dos euros, vamos).

Mystic legend N°1. (*www.iespana.es/thalassita*)
Un fancine de look siniestrillo con muchos cómics, tiras e ilustraciones, llevado por seis chicas de diversos puntos de España con muchas ganas de divertirse es la oferta que nos plantea este primer número de **Mystic Legend**. Nada menos que 56 páginas con un papel de calidad firmadas por viejas conocidas (algunas de las cuales ya han publicado aquí en Minami): *Lauralanthalassa, Noiry, Munia*... Y todo al precio de dos euros.

Antares N°3 (Puedes contactar en *www.pablocomics.com* **)**
38 páginas de una calidad inusitada, no sólo material, sino también de contenidos. Con obras de dibujantes que saben lo que se hacen y respiran buen trabajo por los cuatro costados. Especialmente reseñables la portada, las tiras de *Martuky*, y el cómic de *Cristina* y *Pablo A. Sánchez*. Todo por 1 "leru" y medio.

Gato Negro (*fumadorpasivo@hotmail.com*).
Con un aspecto oscuro y tétrico y un título que hace referencia al que sin duda es junto a "El Cuervo" uno de los relatos más famosos de *Edgar Allan Poe*, este fancine nos ofrece 64 páginas de cómics y relatos de terror muy bien ambientados al módico precio de 1,80 €. Mucha calidad y un excelente uso de tintas y sombras para todos los fans del género oscuro y las extintas revistas de terror.

El Ojo (*deleuze@hispavista.com*)
Uno de los fancines que más gratamente me ha sorprendido, tanto por su general preocupación por la literatura como por su excelente capacidad de exponer pensamientos y opiniones sin tener que recurrir a despotricar sobre todo aquello que es contrario a la naturaleza del redactor. Cómics de dibujo rápido con ideas divertidas o profundas que buscan más la narrativa que la estética, relatos de calidad, artículos de fondo muy bien elaborados, y sobre todo, retazos de literatos y poetas clásicos hacen de este fancine una recomendable publicación, especialmente para cierto sector del fandom. 54 páginas de estilo clásico a 1,60 €, los chicos que lo organizaban nos cedieron amablemente su fancine y nos rogaron que antes de hablar de ellos sacáramos al descubierto el mal comportamiento de la organización, cuya responsable cedió y quitó stands a un ritmo absurdo en pro del vil metal según las malas lenguas, y dejó sin cubrir aspectos importantes como el de guardarropía (importante para aquel que llega de su ciudad con cinco cajas de fancines, tres de material, la mochila, el traje, la chaqueta, y se encuentra que no sólo no tiene stand, sino que tampoco tiene lugar donde guardar los bártulos). Dicho queda.

Arruequen n°7 Matando el Tiempo (*www.arruequen.tk*)
Sin duda el fancine de mayor calidad de todos los que pulularon por el salón, tanto en cuestión de material como de contenidos y precio (2 euros). Auténticos artistas con una preocupación especial por la estética de sus narraciones que se esfuerzan en un trabajo soberbio a lo largo de las 62 páginas con las que cuenta este fancine. *Ken Niimura, Pepe Martínez, Carlos salgado, Guillermo Moreno*... se dan la mano en una publicación que recuerda aquellas viejas compilaciones históricas que fueron los inicios de muchos de los aficionados de hoy. En resumen, una publicación indispensable para todos aquellos que buscan algo más.

Y eso es todo. Había más, claro que sí, pero algunos fueron lo suficientemente estúpidos como para no saber ver la oportunidad, y otros simplemente no alcanzaban la calidad o no tuvimos la suerte de encontrarnos. En fin, ya sabéis, si queréis salir publicados en esta sección sólo tenéis que mandar vuestros trabajos independientes (animaciones, cómics, doblajes, fkiss, etc.) a *rafa_delrio@yahoo.com* (¿o era .es?) o a la dirección física (avisando antes por e mail):

Rafa del Río
Avda. Alfonso X "El sabio" 15 1°
Ciudad Real 13001

Rafa del Río

NdL: A petición popular, vamos a incluir el segundo capítulo de la serie propia que tanto gustó del número anterior. Aunque no puedo asegurarlo, porque vamos a plazo vencido y su tamaño está dando algunos problemas. Si todo va bien, irá en el CD, si no, bueno, lo incluiremos en cuanto podamos.



CHARM, EN LO PROFUNDO DEL BOSQUE

SU NUEVO DISCO REÚNE LAS MEJORES CANCIONES DE LA SERIE INU-YASHA
HAN GRABADO DOCE TEMAS, UN NUEVO SINGLE Y UN ORIGINAL VIDEOCLIP

Un nuevo disco

Coincidiendo con el X Salón del Manga de Barcelona y el paso de **Charm** a formato de dúo, se presentó en el citado evento lo que es el segundo disco de larga duración de *Marta* y *Lydia*. Se trata de *"En lo profundo del bosque"*, un doble CD que, como tienen acostumbrado, contiene en su primer volumen las canciones en español y en el segundo, los mismos temas cantados en japonés, además de añadir como extras los karaokes de las canciones, todos ellos de la banda sonora del anime de **Inu-Yasha**.

Durante el pasado verano, las **Charm** se trasladaron a Madrid para dar forma a este nuevo álbum, de nuevo el equipo creativo, con la incorporación de *Manuel Escobar* como productor ejecutivo, que tan buenos resultados obtuvo con *"Konnichiwa"*, se puso manos a la obra para dar forma a *"En lo profundo del bosque"*. Primero se seleccionaron los temas, posteriormente se grabaron todas las melodías y, finalmente, *Marta* y *Lydia* se desplazaron a Madrid para poner sus magistrales voces y acabar el disco con la mezcla definitiva que se puede escuchar al hacer sonar el álbum.

Para el concepto gráfico, se ha buscado la complicidad del aficionado realizando una portada en la que *Marta* y *Lydia* aparecen vestidas de *Kikyo* y *Kagome*. La ilustración ha sido realizada por *Belén Ortega*, más conocida como *Chiisa* dentro del mundillo de los ilustradores manga. El resto del disco contiene paisajes boscosos de todo el mundo, además de algunas fotos de **Charm**.

Las canciones

Abre el disco el tema estrella de la serie, *"Cambiar el mundo" (Change The World)*, adaptado para voces femeninas y rebosante de optimismo y buenas intenciones. De nuevo **Charm** ha contado con *Carlos Peñacoba*, el cantante del grupo **Tótem**, para hacer los coros masculinos de este tema. *Carlos* ya cantó en el *"Konnichiwa"* y, recientemente, se ha podido escuchar a **Tótem** en *"Verano junto al mar"* y *"Misterio anaranjado"*, temas del anime de **Kimagure Orange Road**. En este disco, además, se ha destapado la faceta creativa de *Marta Mateo* como adaptadora, ya que su aportación ha sido muchísimo más importante que la que realizó en el anterior álbum, donde la mayor parte de las adaptaciones corrieron a cargo de *Lydia*. Tras esta canción, primer tema de apertura de la serie, viene *"My Will"*, retitulada *"Cuando creas"*. La adaptación al español de esta letra ha sido la última colaboración de *Pili* como parte de **Charm**, ya que era parte del repertorio del trío, donde era ella quien la cantaba. *"Cuando creas"* es el primer tema de cierre de la serie. A continuación llega uno de los temas más votados en **Operación Friki**, se trata de *"Dearest"*, éxito pop en la voz de *Ayumi Hamasaki* y que *Lydia* borda en solitario con el título de *"Lo más querido"*. *"Fukai mori"* es la cuarta canción, interpretada originalmente por **Do As Infinity**, la que da título al disco y también la elegida como primer single del mismo; es un tema de apertura de **Inu-yasha** y sus guitarras acústicas llenan los altavoces magistralmente. Sigue el álbum con *"Soy" (I Am)*, antes de dar paso a otra gran balada, esta vez en la voz de *Marta*; se trata de *"Cada corazón" (Every Heart)*, en la que un bombo que sugiere los latidos de un corazón marca el ritmo de esta emotiva melodía. **Charm** regresa como dúo con el siguiente tema, *"Un lugar ideal"*, título en español de *"Yura, yura"* con letra de *Lydia*. La reina del j-rock, *Nanase Aikawa*, es la intérprete original del siguiente tema, *"Owarinai yume" (Sueño sin fin)*, una rítmica melodía que también se barajó como posible primer sencillo extraído del disco. Nueva balada de *Lydia* en solitario a continuación, *"Versos de amor" (Ai no uta)*, dando muestras de que posee una garganta privilegiada. Vuelven a



sonar nuestras dos **Charm** en *"Encontrar la verdad" (Shinjitsu no uta)* y también en la penúltima canción del disco, *"¡Recógelos!"*, traducción de *"Grip!"*, su título original. Y finalmente, cierra el disco otra balada de *Ayumi Hamasaki*, *"No hablare mas" (No More Words)*, cantada en solitario por *Marta* y que completa esta selección de las mejores canciones de la serie de animación y las dos primeras películas basadas en el popular manga de *Rumiko Takahashi*.



Presentación en el Salón del Manga y en Zaragoza y Castellón

Una vez terminada la grabación, comenzó la producción de los ejemplares impresos. Entremedias, **Charm** actuó a finales de septiembre en las Jornaicas de Zaragoza, lugar donde se hizo público que *Pili* abandonaba el grupo y que *Marta* y *Lydia* habían decidido seguir con el proyecto como dúo. Tras su participación en el musical de **Evangelion**, donde *Marta* cantó *"Zankokuna tenshi no thesis"* y *Lydia "Fly Me To The Moon"*, comenzó la cuenta atrás para el 29 de octubre, fecha en la que tendría lugar en el **Salón del Manga de Barcelona** la Gala Final de **Operación Friki II** y la presentación del nuevo disco de **Charm**. La actuación de **Charm** se dividió en dos partes, la primera sirvió para despedir a *Pili* con todo el cariño y fue la última oportunidad de poder ver a **Charm** como trío sobre un escenario. *Pili* cantó algunas de las canciones que ha grabado para la serie de **Kimagure Orange Road**. A continuación, ya como dúo, **Charm** presentó su nuevo álbum en directo. Este año, además, contaron con su propio stand, donde firmaron todos los días, se vendieron discos, camisetas, postales y otra mercadería. Durante el **Salón del Manga**, *Lydia* participó en el estreno de la película de **Kimagure Orange Road**, una edición de Jonu Media, donde también *Marta* ha grabado el opening de **Chobits** en español. Al mes siguiente, **Charm** se desplazó a Castellón para cantar en **Otaku Matsuri**, las Jornadas de Manga y Anime de Castellón de la Plana, realizadas por la asociación local de la A.D.A.M. en la ciudad levantina. **Charm** actuó el domingo por la mañana, en medio del cariño de los otakus llegados de toda la Comunidad Valenciana y algunos incluso de más lejos.

El single y el videoclip

En la web del club de fans de Charm (www.charm-fanclub.tk), Orange Music organizó una encuesta para seleccionar el single que extraer del disco, quedaron empatadas *"Change The World"* y *"En lo profundo del bosque"*. La decisión final correspondió a *Mike Sánchez* y *Lázaro Muñoz*, que optaron, con el consenso de **Charm**, por seleccionar *"En lo profundo del bosque"* como single, ya que su letra se ajustaba al argumento de un posible videoclip que tenían pensado. Lo primero que se hizo fue el desplazar a **Charm** a Madrid para grabar las distintas versiones del single. Y como ya se hizo en *"Ese chico"*, el single cuenta con dos remezclas realizadas por el sevillano *Vicente Ramírez*, uno de los participantes en **Operación Friki II**, compositor y músico, que las ha remezclado bajo el nombre de *Vitek*. *Vicente* presenta un programa juvenil en la plataforma Ono y para la remezcla ha realizado una versión bailable de *"Cuando creas"* y un excepcional trabajo sobre *"En lo profundo del bosque"*, llevándolo al terreno del trip-hop con un original resultado musical. El disco saldrá a la venta el día 10 de enero de 2005 en tiendas de discos y de cómics y contendrá también el videoclip de *"En lo profundo del bosque"*, un trabajo audiovisual realizado por **Entrelineas**, quienes ya realizaron el vídeo de *"Ese chico"*.

Dicho videoclip ha sido rodado en exteriores naturales de la sierra de Ayllón, en el norte de Castilla-La Mancha. El argumento nos muestra a *Marta* representando al elemento del agua y a *Lydia* representando a elemento de la tierra, en sus apariciones en solitario, mientras que cuando cantan juntas, aparecen en el interior de las bóvedas derruidas de un viejo monasterio medieval. Un vídeo original y sugerente, con *Marta* y *Lydia* guapísimas y tope atractivas, que irá incluido como extra en el single.

Lydia presta su vida

Cuando leáis esto, *Lydia* habrá terminado el rodaje de lo que es su primera aparición televisiva estelar. Ha sido seleccionada como una de las participantes del programa de TVE, **"Préstame tu vida"**. En cada capítulo, dos personas de igual edad y sexo pero muy distinto perfil personal, intercambian sus vidas, familias, trabajos, etc, por el espacio de una semana. Todo lo que les suceda quedará grabado en video y será montado para un programa semanal que la primera tiene pensado emitir en horario de prime-time, casi seguramente el sábado tras "Informe Semanal". *Lydia* participará aproximadamente en el tercer o cuarto programa, durante el mes de enero y seguramente los guionistas considerarán a **Charm** y el manganime como parte importante de la vida de *Lydia*, por lo que tendrán su rincón destacado en esta producción televisiva. Esto, junto al videoclip y la radio, puede que logre que **Charm** quizá traspase la frontera del mundo otaku y atraiga a seguidores de la música en general.

Recopilación y próximas actuaciones

Conjuntamente a este despliegue, **Charm** aparecerá en una recopilación realizada por **FNAC** con una selección de la mejor música producida por las discográficas independientes. El disco, titulado ***"Inditendencias vol. 3"***, saldrá a la venta a mediados de enero y **Charm** compartirá repertorio con algunas de las propuestas más interesantes del panorama indie español. El disco se venderá exclusivamente en los centros FNAC y, durante esa promoción, *"En lo profundo del bosque"* tendrá un descuento especial de 16% sobre su precio final. Y finalmente, comentar que entre las actuaciones ya confirmadas está su participación en el **Salón del Manga de Jerez**, invitadas por la asociación Otaku-shin, y el **Expomanga 2005 de Madrid**. Ambos eventos tendrán lugar durante el próximo mes de abril.

Como veis, **Charm** goza de muy buena salud y tiene cuerda para rato.

Friki Martin

Operación FRIKI 3

ES ALGO MÁS QUE UN RUMOR

¿NO HAY DOS SIN TRES?

Para ser justos, cuando terminó la final de OF2, lo último en lo que pensábamos era en organizar una tercera edición. Había sido un año muy largo, lleno de cantantes, canciones, votos, preselecciones, dificultades, problemas de última hora... suficiente para cansar a cualquiera. Pero a pesar de la mala fecha y la mala hora (viernes por la tarde), a pesar de los equilibrios que hubo que hacer para conseguir que todo el mundo pudiera estar disponible, a pesar de olvidar el trofeo... como he dicho, a pesar de todos los inconvenientes, los finalistas se entregaron al máximo y el público se lo pasó en grande, como fuimos testigos los que allí estuvimos. Así que no tiene nada de raro, después de todo, que hubiera gente que empezase a preguntar si se pensaba celebrar una Operación Friki 3. La organización prometió pensarlo, y aquí es donde estamos. Lo hemos pensado larga y detenidamente y la respuesta es: **Sí, habrá un OF3.**

LAS RAZONES

Alguno habrá que se pregunte la razón del cambio de idea. La explicación es muy sencilla: A pesar del cansancio, del trabajo, o de la tensión que pudo haber en algunos momentos, nos gusta celebrar OF. Es emocionante poner en contacto a tanta gente que tiene los mismos gustos, en este caso cantar canciones de anime. Es gratificante el ofrecer a gente llena de inquietudes una manera de darles salida.

OF es algo más que un concurso, es un reconocimiento y una recompensa a todos los otakus que salen a cantar en cualquier jornada, salón o evento del manganime, no para ganar un premio, sino para pasárselo bien.

LO QUE SE MANTIENE

Para eso, mantenemos muchas cosas de la edición anterior: Minami y Orange Music siguen formando parte del concurso. Por eso seguirá siendo obligatorio mandar un cupón de la revista para participar en el mismo. El ganador (o ganadores, según veremos) se llevará un trofeo y, todo puede ser, la posibilidad de colaborar en la futura realización de "Minami Music 2" (y quién sabe si algo más). También seguiremos preguntando por la mejor canción de manganime, mejor canción clásica española y mejor canción de j-pop que dejamos parado con el fin de OF2.

CAMBIOS: LETRA Y MÚSICA

Ahora bien, hemos decidido dar una vuelta de tuerca en esta tercera edición. Ahora el concurso se divide en dos: **adaptación** y **canción**. Se podrá participar cantando y presentando una letra adaptada (con la música original, la letra en nuestro idioma). En realidad, **todas las canciones que se manden deberán tener la letra adaptada**. Tomadlo como una demostración más de "frikismo", conseguir expresar los sentimientos de la canción original en tu propio lenguaje. Por poner un ejemplo, se trataría de hacer como en los discos de **Charm**, donde aparecen "Aitsu" y "Ese chico", "Grip!" y "¡Agárralos!", "En lo profundo del bosque" y "Fukai mori", etc. Se tiene que enviar como mínimo una canción (lógicamente), y como máximo tres.

Como sabemos que es un trabajo extra, también tendrá recompensa extra: **el adaptador-letrista ganador también se llevará su premio**. Lo que significa que el adaptador y el cantante pueden ser personas distintas. Puede ser trabajo en grupo o individual, sólo pedimos que quede claro quién ha hecho qué. De hecho, hay algo más: **se pueden mandar letras "sueltas"** a *OF-3@iespana.es* (al menos de momento) para que los futuros cantantes las interpreten, si les apetece, sea en la ronda que sea (como si es en la final).

Y es que, como en OF1 y 2, también habrá rondas previas, semifinal y final. Para que quede más claro (las fechas son aproximadas y están sujetas a posibles cambios de última hora):

1ª fase: de febrero hasta junio, 16 elegidos, 4 cada mes.
2ª fase: de julio a septiembre, de los 16 se pasará a 10.
1 de octubre: se dan a conocer los finalistas.
Final de OF3: en el Salón de Manga de Barcelona 2005 (a finales de octubre).

Pero hay otra cosa: estamos en contacto con los organizadores de los diferentes salones, jornadas, eventos manganime para que los ganadores de sus concursos de karaoke pasen directamente a la semifinal. Para empezar, ya puedo asegurar que pasará así con el ganador de **Expomanga 2005**, de Madrid. Os iremos avisando con tiempo suficiente según vayamos cerrando los tratos.

NO SE VAYAN TODAVÍA

Bueno, esto es sólo un acercamiento. En posteriores Minamis iremos dando más detalles, como por ejemplo que a raíz de los cambios en el concurso, el articulista habitual de OF1 y 2, *Friki Martin*, pasara informar exclusivamente de las actividades de Charm, mientras que el que suscribe se encargará de informaros sobre las diversas etapas y los participantes de esta nueva Operación Friki. Para empezar, en el número que viene publicaremos las bases oficiales del concurso. Y aclararemos todas las dudas que podáis tener... o escucharemos las primeras canciones, eso depende de vosotros (porque sí, ya podéis empezar a prepararos, y aquí tenéis el primer cupón de participación).

Jorge Harada

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Operación FRIKI 3

correo

¡Feliz Navidad! ¡Konnichiwa queridos lectores de Minami! ¿Qué os contáis? Ya estamos en diciembre, un mes plagado de regalos, fiestas y esas horribles cenas y comidas con la familia que tanto detestamos. Así es, a pesar de ello, la revista de manganime más vendida del país (y parte del extranjero) está aquí para deciros... ¡Feliz Navidad! Y próspero año nuevo y esas cosas que a todo el mundo nos hace ilusión que nos digan ^_^ (como por ejemplo: "te ha tocado un viaje a Japón", pero no es el caso ¬_¬). Ah, y como es Navidad, esta vez somos buenos y no ponemos ninguna carta del mes, pasando directamente al correo navideño de cada año; a por las cartaaaaassss...

CORREO

Estefanía Pedrol. Esta otaku tan maja nos envía una carta desde Alcoy, Alicante. Parece ser que por allí no hay muchas tiendas de manganime así que le es algo difícil comprar **Minami**. Tampoco tiene acceso a Internet así que la única manera de estar en contacto con el mundillo es a través de la revista (que a veces llega). Es dura la vida del otaku que no tiene una tienda de manganime cerca, lo sé por experiencia. En fin, *Estefanía* nos pide que le desvelemos el final de cuatro de sus series preferidas: **Detective Conan**, **Yawara**, **Utena** y **Digimon Frontier**. En **Minami** se han hecho artículos sobre estas series pero normalmente no solemos desvelar el final. ¿Por qué? Simplemente por el hecho de no arruinarles la serie a los que no la han visto todavía. Imaginaos que cogemos por ejemplo **Cowboy Bebop** y explicamos que *Spike* al final (censurado), ¿veis? Ahora los que estéis leyendo se quedarán con ganas de ver la serie (sólo si no la han visto; pero ya he dicho mil veces que la serie lo vale) ^_^. *Estefanía* también está haciendo algo que tiene mucho mérito: hacer una lista de todas las series de anime que nos han llegado a España (que no son pocas; aunque en Japón hay muchísimas más por conocer). Por cierto, ¿sabíais que series como **Vicky el Vikingo** o **La Abeja Maya** son series alemanas? Pues sí, nuestra amiga *Estefanía* nos lo recuerda en su carta. Antes de despedirse nos hace una crítica constructiva para la revista, y es que no le gusta que en los artículos de algunas series se vean tacos o palabrotas, hace que se vea más feo >.< (totalmente de acuerdo, a veces se quiere poner demasiado énfasis usando tacos...). ¡Ah! La genial banda sonora de **Record of Lodoss War** la compuso *Yoko Kanno* principalmente (en la serie de TV, la canción de "Kiseki no Umi" está interpretada por *Maaya Sakamoto*) y por una cantante llamada *Sherry* (opening: "Adesso e Fortuna", ending: "Kaze no Fantasia"). Encontrar la banda sonora en Alcoy te va a ser difícil, lo mejor será que pruebes en alguna ciudad (en Barcelona está, que la he visto varias veces a la venta). Cuídate *Estefanía*, dejo el listado que está haciendo por aquí, a ver si puede tener un rinconcito en el CD. Por cierto, tienes una letra preciosa.

Beñat Olea. Nos escribe desde Legazpi (Guipúzcoa), un saludo para los otakus de allí ^_^. Me alegra saber que te has decidido a escribirnos por primera vez, ¡bienvenido! (como dirían en las tiendas japonesas "Irasshaimase", bienvenido). El caso es que este guipuzcoano tan majo quiere hacer un fanzine para poder vender sus obras. ¿Cómo hacer un fanzine? Bueno, realmente no hay ninguna manera oficial de hacerlo, es decir, no vas a ninguna empresa encargada de maquetar y publicar fanzines (creo que no hay y si las hay... olé, gracias por hacer que en el salón del manga nos acosen xD es coña). Lo primero que has de hacer para realizar el fanzine es cargarlo con cosas graciosas, cosas que interesen y dibujos (muchos dibujos). Puedes enfocar el fanzine al lado más cultural del manganime, al más gracioso (en plan anécdotas y tal) o hacer un manga (con argumento, buen diseño de personajes, etc.). A decir verdad, **Minami** nació como un fanzine hace muchos años, obra de un Lázaro Muñoz con ansias de comerse el mundo (y lo hizo de cierta manera (*NdL: Y no sólo eso, cuando creé Minami yo aún era idealista y estaba cargado de buenas intenciones y propósitos altruistas*). Hay fanzines de todas clases, desde los que están hechos con fotocopias hasta los más profesionales (bien maquetados y editados y con verdaderos "nombres" de dibujantes conocidos por el país). Pero no los más "bonitos" visualmente se llevan la mejor parte y tienen el éxito asegurado. Ya te digo, lo importante es el contenido. ¡Ah! Y la esperanza, es clave tener fe en que vayan a comprar el tuyo (nunca se sabe). Pero bueno, ¡ánimo! Sé que muchos de vosotros queréis empezar a hacer vuestros pinitos como dibujantes, escritores, guionistas... Desde aquí os animo a ello. Eso sí, no olvidéis mandarnos un ejemplar gratuito a la revista, os lo tendremos en cuenta ;) ¡Ah! Suerte con el japonés, es una buena idea comprarse **C. C. Sakura** en ver-

Ruth García





sión original. Espero que te lo pasaras bien en el Salón del Manga de aquí (supongo que tuviste que comprar entrada, como todos xD). ¡Hasta otra!

Aroa Álvares. Parece ser que esta lectora quiere saber cosas sobre mí O.o Bueno, emm... ¿qué quieres saber? >////< Pues... soy un otaku normal como otro cualquiera ^_^u Gracias por felicitarme todos los que lo habéis hecho (gracias *Aroa*). Hice (censurado) años (uuuh, qué viejo xD no, tengo menos de 25, así que...). El hombre de la censura se debe estar poniendo las botas en estos momentos ¬_¬U. Bueno, el caso es que *Aroa* está interesada en saber el argumento de algunas series. Vamos paso a paso, empecemos por **Hikaru no Go**. Se trata de una serie en torno al conocido juego japonés "Go" (no me preguntéis cómo se juega porque no...). *Hikaru*, el protagonista, es poseído extrañamente por el alma de un maestro del "Go" que se suicidó al perder una partida de *Go* (sin embargo, hicieron trampa). Así que trata de cómo *Hikaru* evoluciona en el juego para derrotar a sus contrincantes. Vaya, los japoneses tienen animes para casi todos los deportes o aficiones que les gusten, qué cosas. El siguiente anime al que pasamos es **Pita-ten** del creador de **Di Gi Charat** (*Koge Donbo*). Es una de esas series "kawaii" con personajes monísim@s (aunque como *Puchiko* ninguna, nyo >.<).Trata de la vida de *Hotarou Higuchi*, un niño cualquiera, que conoce a una pequeña ángel y a una pequeña demonio (99'9% kawaii, 0'1% en materias grasas). **Ufo Princess**... bufff >.< A ver, una extraterrestre cae a la Tierra y, en su caída, casi mata al protagonista, *Kazuto*, que lleva unos baños termales. La princesa, *Walkure*, decide entregarle una parte de su alma al chico (ya que casi lo mata y tal... es bueno ir regalando trocitos de alma por ahí). Pero esta princesa se transforma en niña pequeña de inmediato (sólo vuelve a su edad normal si *Kazuto* le da un beso o si están en terrible peligro). Bueno, es una comedia con algunas escenas algo picantes ^_^u Ya os iré poniendo los argumentos de algunas series para que tengáis las ideas claras a la hora de comprar un manga. Por cierto, *Aroa* me dice que encontró el disco de las **Charm** en la sección de música infantil O.o ¡qué crueldad! >.< Os recuerdo que para enviar cartas a la *Opinión del Lector* las tenéis que enviar a la revista, me llegan a mí y las selecciono (o bien por e-mail). ¡A cuidarse!





Antonia Civit

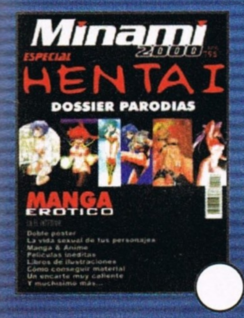
Alba Sánchez. Envía una carta llena de agradecimientos a la revista y unos pocos problemillas suyos. Vamos a ver lo que dice: "Tengo unos 13 años y mi madre y mi abuelo (y otros tantos) creen que tanto dibujillo japo me puede perjudicar. ¿Qué puedo hacer para cierren la boca de una puñetera vez?" Uhmm, siempre puedes comprar mucho celo, cinta adhesiva también sirve xD Es coña, lo mejor que puedes hacer es enseñarles algún anime, para que vean que no es perjudicial, es inofensivo y hasta puede aportar algo educativo (eso sí, no les pongas series sangrientas porque entonces vamos muy mal... >.<). Tampoco hay que radicalizar y pasarse las 24 horas del día viendo anime (yo me paso casi las 24h. delante del ordenador y se me está empezando a quedar cara de pantalla plana u.u). Otra cosa que nos dice: "¿a partir de cuántos años se puede empezar a leer la revista? (¿10? 11?). Es que a mi vecino le encanta pero no le permiten ver nada de hentai... ¬.¬" Bueno, **Minami** es buena por su amplio contenido para todas las edades, hay algunas imágenes que son algo picantes, pero vaya, que hable con sus padres y que estos recorten las imágenes que consideren ofensivas. Así tu vecino podrá disfrutar de la revista. ¡Un abrazo!



Estefanía Pedrol

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami





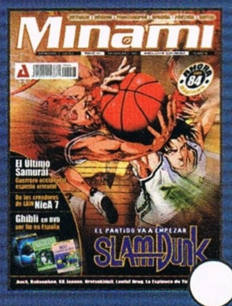




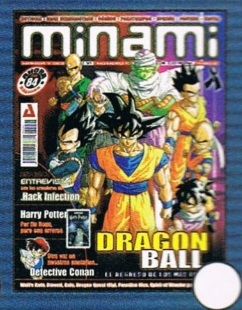














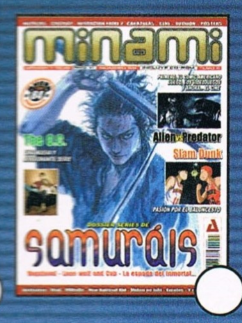














MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA
VISA - MASTER CARD:
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

Llega la edición más esperada de lo que es ya un clásico de la animación Japonesa, una edición como nunca antes la habías visto: Neon Genesis Evangelion, Directors´ Cut. Todos los episodios, imagen remasterizada, sonido Español Dolby Digital 2.0 y las nuevas escenas de los episodios 21 a 24 hacen de esta edición un producto que ningún fan debe perderse.

DVD VIDEO | 2 PAL | DOLBY DIGITAL | DVD 9 | IDIOMAS Japonés Español Catalán | SUBT. Español | 4/3

Contenidos del DVD

- -Serie completa de 26 episodios
- -Master Digital
- -Español Dolby Digital 2.0
- -Catalán Dolby Digital 2.0
- -Japonés Dolby Digital 2.0
- -Subtítulos en Español
- -Formato de pantalla 4/3
- -Menú interactivo
- -Acceso directo a escenas

Contenido Extra

- -Ficha artística y técnica
- -Fichas de personajes
- -Fichas de ángeles
- -Fichas de Evangelion
- -Secretos y misterios
- -Nuevas escenas
- -Galería de imágenes

NEON GENESIS EVANGELION
DIRECTORS' CUT

SERIE COMPLETA DE 26 EPISODIOS EN 5 DVD



Selecta Visión S.L. C/ Diputación, 37 - Local 7B - 08015 Barcelona - Telf: 933251022
Mail: info@selecta-vision.com - Web www.selecta-vision.com

ADV FILMS